电脑应用和娱乐的第一选择 总第109期

大众软件

2001
20



WWW.POPSOFT.COM.CN

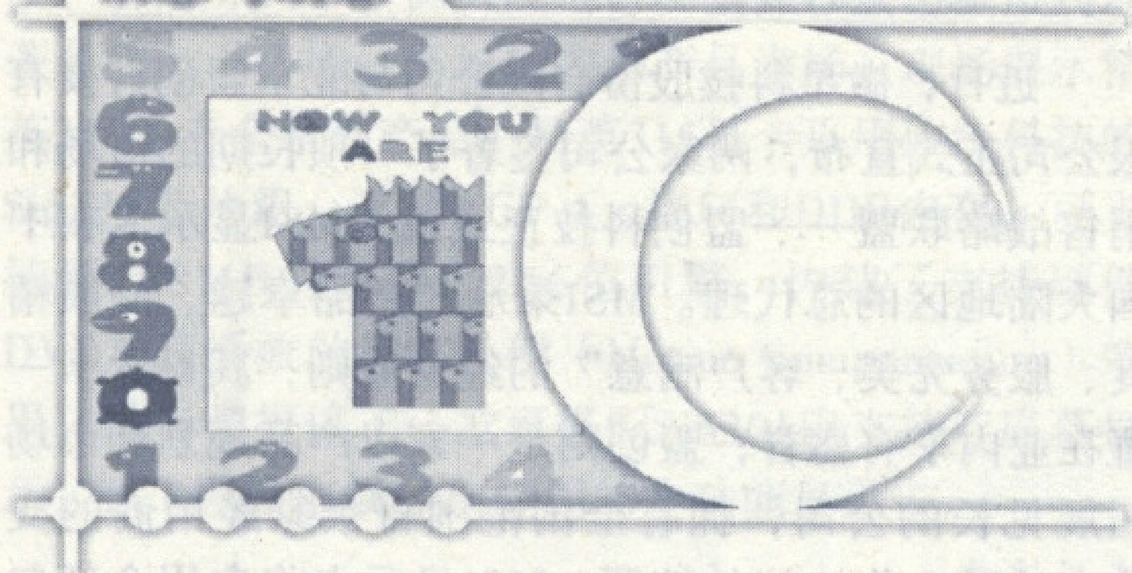
■ 封面视点

盟军敢死队2全解析

盟军敢死队2全攻略

零售价：￥6.50元


ISSN 1007-0060



金山抢先开发出全球第一套蒙文版办公软件

2001年9月23日上午，金山公司与内蒙古证联公司合作，在人民大会堂发布了全球第一套蒙古文字办公软件——蒙文版WPS Office。全国人大常委会副委员长布赫、内蒙古自治区人民政府主席乌云亲切接见了金山公司董事长求伯君、证联公司总经理白国意等，并参加了WPS Office产品介绍会，布赫委员长为WPS Office亲笔题字："致力民族信息产业，推动社会经济发展。"金山公司还将相继推出维文版、藏文版的WPS Office。



蒙文版WPS Office作为中国少数民族第一个多功能大型办公组合软件，包括文字办公处理、无限电子表格、会议幻灯制作等现代办公三大支柱功能。不但支持GB18030汉字编码，还是全球范围内第一个采用ISO/IEC 10646-1：2000（E）蒙文国际编码标准的产品，并符合UNICODE编码方式，可以直接运行于Windows2000/NT/XP办公平台。目前，全球共有12个国家在使用蒙古文。

本刊记者

连邦软件人才培训基地在京举行开学典礼

2001年9月15日，连邦软件人才培训基地在北京举行了开学典礼。来自北京、广州、天津、扬州、新疆、杭州等地的近100名学生将在北京连邦软件人才培训基地参加为期9个月的软件程序设计、软件营销专业封闭式培训。培训课程设置集中，主要针对软件开发企业业务和实际项目，针对性较强，学员将有机会接触到最实际最前沿的技术，毕业后可马上投入软件开发工作。此次培训得到了北京市政府和众多软件单位的大力支持。面向企业提供"定单式"IT人才教育培训或者引进国外先进的教育体系，开展连锁教育，是今后计算机培训的一大趋势。北京连邦软件股份有限公司电脑教育事业部成立于1999年1月，是国内最早以连锁方式推行电脑教育的培训组织之一。

本刊记者

联想、Intel、冠捷共同演绎P4澎湃世界

2001年9月11日，联想集团QDI事业部在北京、上海、广州同步召开发布会，正式推出其基于Intel i845芯片组的支持最新的Intel奔腾4处理器（Socket 478）的新一代主板P2系列主板。同时与Intel公司和冠捷电子共同宣布：向中国市场联手推出i845主板+P4处理器（Socket 478）液晶显示器的整合销售组合。3方希望通过相互合作把最新的奔腾4解决方案带入兼容机市场的主流销售时代。作为世界五大主机板厂商之一的联想QDI，凭借联想集团的整体优势，同Intel公司和冠捷公司共同合作推出更适合分销市场的P4+液晶的组合方案。据3大厂商称，此次联手将展开一系列的市场运作，时间也将持续相当长的时间。

本刊记者

全向与美国ITeX公司联手欲霸中国ADSL市场

国内网络设备供应商全向科技与国际芯片厂商ITeX近日宣布建立战略合作伙伴关系，这将充分发挥

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

侯毅 李靖 任良 大胖子
费江枫 黄昭舜 程嘉 孟祥军
汪军 祁玲 郦彦卿 黄翊
李文睿 张广宇 甘旭东 于国重
赵挺 李宾 吴瑞川 周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

全向在产品研发、市场和服务方面的优势以及ITeX在ADSL芯片技术方面的优势，实现强强联手，优势互补，共同推动ADSL在中国的推广和应用。全向科技是以自主研发为主的民族网络设备提供商，具有完善的产品销售渠道和健全的售后服务体系，全向3款分别适合以太网、PCI和USB接口的ADSL Modem具有稳定性强、连线速率高、兼容性好、使用方便等特点。ITeX是国际著名的综合电路和软件的主要提供商，其阿波罗3芯片是世界领先的主流芯片，品质卓越、性能稳定、具有显著的自主构造能力，可适用于不同的ADSL标准，目前在全世界已拥有了200万的阿波罗芯片用户。

本刊记者

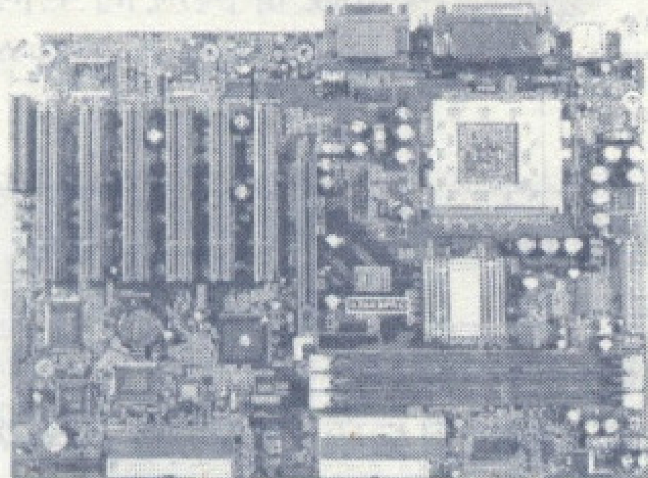
北京赛迪时代信息产业股份有限公司成立

近日，北京赛迪时代信息产业股份有限公司由信息产业部中国电子信息发展研究院（即赛迪集团）和北京城建投资发展股份有限公司等单位斥资1.46亿元人民币成立。该公司将把宽带建设和机器翻译作为发展重点，以解决带宽和语言瓶颈为己任，以软硬件产品和服务为主营业务，涉足中文信息处理、宽带网络、宽带多媒体智能终端及数码产品四个方向，力争成为具有较高行业地位的独立软件提供商及与世界同步的硬件供应商，并创造国内IT专业服务领域的顶级品牌的产品供应商。

本刊记者

捷锐资讯（中国）有限公司转型

近日，捷锐资讯（中国）有限公司宣布将从单一的主板销售厂商向提供多种产品解决方案的通路商转型。捷锐资讯的前身是捷波资讯（中国）有限公司，1995年成立于深圳，是台湾捷波在大陆的业务全权机构。基于客户群体的扩大和客户需求的不断增加以及捷波品牌的成功推广，捷锐资讯为转型奠定了坚实的基础。今后，捷锐的产品线将从捷波自有品牌的主板拓展到一系列自有品牌和代理品牌的IT产品，现在已经推出的有中高端定位的“坚鸟”自有品牌显卡、低端定位的“狙击手”自有品牌显卡；代理的产品有高端定位的Solarism品牌LCD显示器、Litemax品牌的全套户外高亮度LCD解决方案；还有几个产品正在规划中，也即将面市。



本刊记者

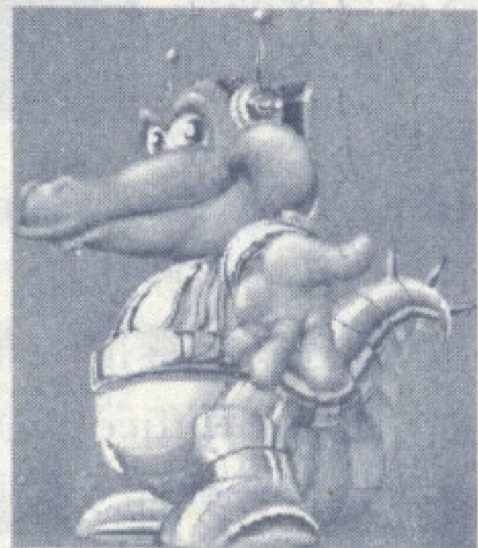
MSI与盟创共创显示卡新天地

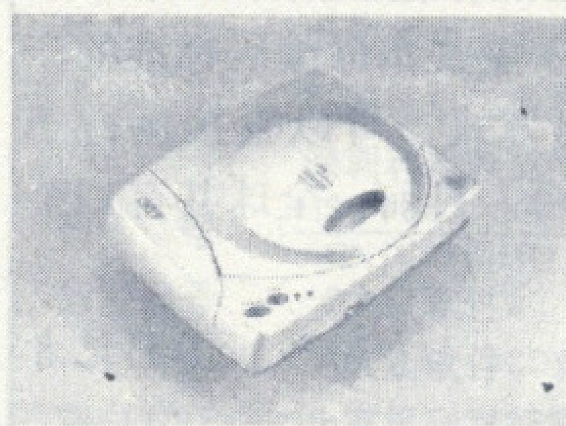
近日，微星科技股份有限公司与北京盟创科技有限公司正式宣布，两家公司签署了一项长期的市场和销售战略联盟——盟创科技正式成为MSI显示卡在中国大陆地区的总代理。MSI秉承“产品卓越、品质精良、服务完美、客户满意”的经营原则，其显示卡一直在业内享有盛誉；盟创则是一家以产品规划和市场拓展见长的公司，拥有全国范围百余家经销商的支持。伴随合作协议的签署，MSI显示卡将启用全新包装，同时价格全面下调，在“品质保证，客户有信心”的产品最高指导原则下，更突出其质优价廉的特性。此次，盟创将全方位启动MSI显示卡在大陆市场的整体推广。

本刊记者

明基光存储推出产品新形象

近日，明基电通正式在北京发布了统一的光存储产品新形象——“数码鳄”，作为明基光存储产品全面进入数码时代的标志。明基光存储产品的原形象“大嘴鳄鱼”则被“数码鳄”取代。明基光存储家族已经形成了光驱、刻录机和DVD三大主产品线，外加CD-R和CD-RW盘片，构成了阵容强大的明基光存储的“鳄鱼家族”。在“数码鳄”新形象发布会上，明基还推出了国内首款可以同时接驳PC和电视的外接6024DP外设式Mini DVD光驱。据明基产品经理介绍，该产品除了具有完备的普通6倍速DVD光驱功能外（通过USB口与PC相连），还附加了电视信号的输出接口。用户只需将该DVD光驱的视频输出与普通电视相连，就可以通过电视欣赏到优美画质的DVD影片，实现“一机两用”的目的。该产品在今年10月份正式进入国内市场。





本刊记者

矽统、精英、讯怡举办显示卡中国巡展

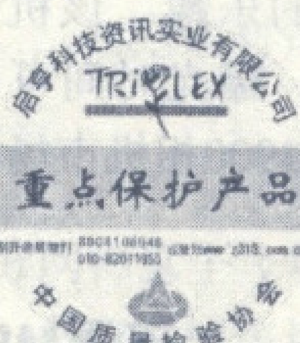
矽统、精英、讯怡（精英中国总代理）三强联手举办的“加速放纵　绝佳表现——2001年矽统、精英、讯怡SiS315显卡全国巡展”于近日拉开了序幕，期望以最合理的价格提供最完备的解决方案，推出全新基于SiS315芯片组的64MB精英315显卡。活动计划为期两个月，在北京、上海、沈阳、南京、武汉、广

州、深圳、哈尔滨、成都、西安、大连、重庆、长沙、济南等14个中国大陆地区的重点IT发达城市当地著名的电子市场、高科技数码产品卖场，现场展示精英315显卡全系列产品。精英315显卡采用矽统科技的SiS315芯片组，支持AGP 4×接口和DDR内存，可支持到128MB的内存，256位引擎，内建了支持硬件DVD加速播放的动态补偿（Motion Compensation）效果，并专门提供了一款可搭配SiS301以支持双屏幕显示、LCD以及电视输出应用的全功能显示卡。

本刊记者

“启亨”成为“重点保护品牌”

近日，电脑产品品牌“启亨”被中国质量检验协会定为“重点保护品牌”，在全国范围内加以保护。同时，启亨公司在中国质量检验协会的帮助下，在其声卡、显卡、CDROM、DVDROM等产品中全面应用数码序号防伪技术，为广大消费者放心购买启亨产品提供了保障。启亨已于近日在中国质量检验协会的帮助下，全面启动“启亨产品保真”系统。从今年11月份起，在启亨的每一款产品上，均贴有启亨产品防伪标帖，用户只要刮开表面涂层，拨打标帖上注明的800免费查询电话，输入标帖上的防伪序号，即可辨明产品的真伪。



本刊记者

华硕再次调降L8系列笔记本电脑价格

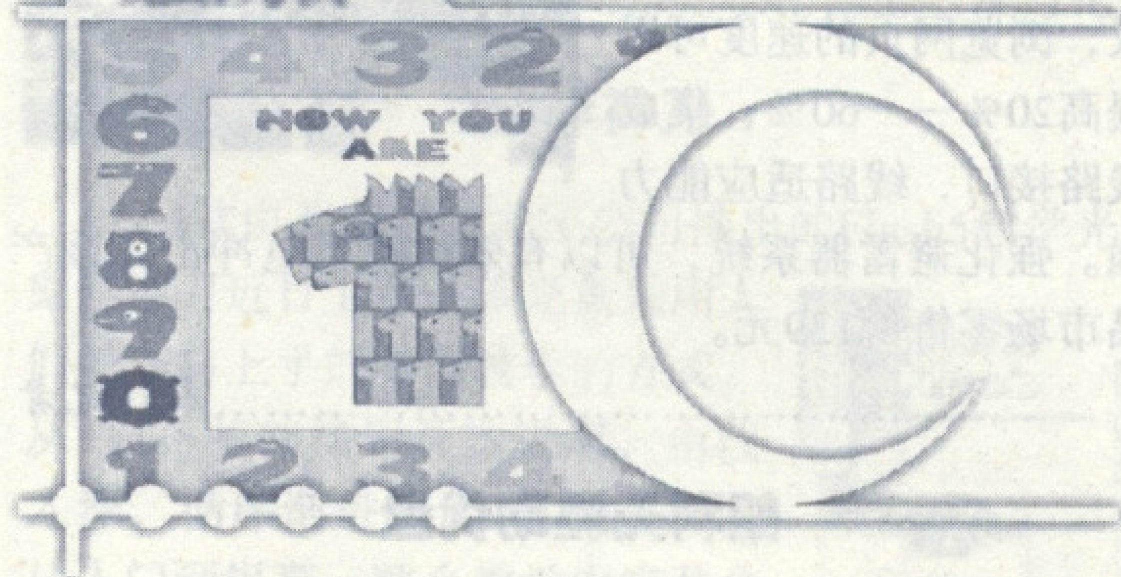
近日，华硕调整了现有所有机型的售价，其中原定位在高端的L8系列笔记本电脑，随着此次价格调整进入了中低端价格区间，同时，还内定了针对行业采购的特价政策，一改华硕以往比较固定的价格调整模式。华硕L8系列高端定位在豪华硬件配置和高效能的散热、多媒体技术水准。在此次价格调整中，L8系列机型的最高调整幅度达2000元，平均降价在千元左右。

本刊记者

爱国者刻龙12倍速刻录机降价

近日，爱国者刻龙系列刻录机在京宣布全面降价，其降幅高达400元，为刻录机成为电脑的标准配置起到推波助澜的作用。爱国者刻龙12×刻录机曾经以999元的价格，成为刻录机市场首款拥有BURN-Prool技术千元以下的刻录机。今日，爱国者12×刻龙刻录机又以699元的惊爆价格，再次成为刻录机市场的领跑者，并且其16×的刻龙刻录机也将以899元的超值价格面对广大消费者。

本刊记者



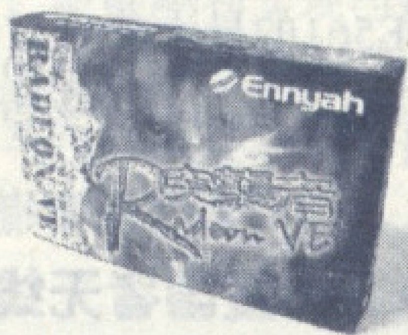
精英Intel 845主板P4IBMS

精英的这款P4IBMS支持非常廉价的SDRAM内存，主板均采用Micro板形，进一步降低成本，适合更多的囊中羞涩，而又意识超前的用户。P4IBMS的芯片组采用Intel 82845&82801BA，支持Intel最新的478pin中央处理器，支持400MHz的前端总线，3条168-pin DIMM槽，支持SDRAM（PC133/PC100），最大可支持到 3GB，3个PCI槽/1个AGP槽/1个CNR槽，板载AC97 Audio解码芯片（完全符合 AC97 2.2 规范），集成RealTek 8100网卡（可选）。支持4×AGP（AGP 2.0 规范），支持 Ultra DMA100（ATA100）。精英P4IBMS有带网卡和不带网卡的两种，市场价分别为1100元和1050元。

……………………本刊记者

恩雅显卡

近日，台湾显卡生产厂商恩雅科技公司，推出以ATI显示晶片作为绘图核心的显示卡系列新品，采用ATI Radeon VE作为图形处理器，Radeon VE提供完整OpenGL应用程式支援，拥有强大的3D引擎及特殊3D效果，各向异性纹理过滤可产生高纤细度的材质表面，能够精细地表现横向范围的纹理结构，展现逼真的灯光效果，使游戏在运行上更加顺畅逼真；Video影像品质与MPEG II显像效果较好。该显卡主要面向商用工作站和用来打游戏的桌面计算机，采用阴影缓冲、顶点混合、关键帧插补等先进的3D技术，将几何转换、裁剪及光源高度整合，可对最复杂的3D运算进行加速。

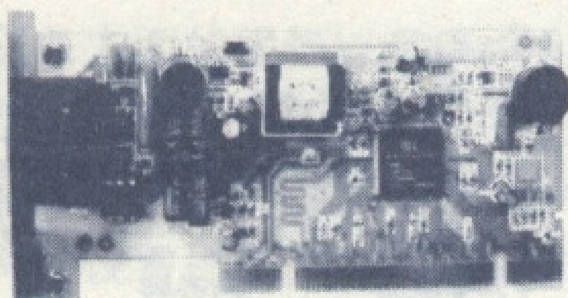


……………………本刊记者

全向内置Modem“秋池飞叶”

近日，全向科技推出了V.92内置Modem“秋池飞叶”，该产品是目前支持V.92协议中价格最低的一款产品，采用Modem芯片厂商Conexant公司的CX11252芯片，支持V.92协议，具有快速连接，上网不占线，高

速上传（48k）功能；还支持最新的V.44压缩协议，浏览网页的速度可以提高20%——60%；集成线路接口，线路适应能力强。强化避雷器系统，可以有效抗拒雷电冲击。该产品市场零售价139元。



……………………………………………本刊记者

朗科无驱动优盘

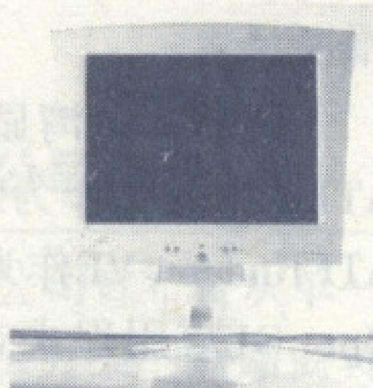
该产品无需驱动器，融合了通用串行总线（USB），快闪内存（Flash Memory）以及磁盘存储等高新技术，体积小、重量轻、无需驱动器，存储方便快捷，在易用性，稳定性及实用性上具有无可比拟的优势。特别适合随身携带，是理想的移动办公及数据存储交换产品。可在任何时间任何地方轻松交换大于1.44MB的资料数据，信息共享与交流从此畅通无阻；具有加密，防震及防潮功能使重要的数据和文件可以得到安全可靠的保存。



……………………………………………本刊记者

美格FE561液晶显示器

美格最近推出的FE561是一款面向家庭的高品质LCD液晶显示器，外观呈扇形曲线，采用SUPER AA级的日本SANYO液晶面板，全屏无一个坏点，对比度高达350：1，亮度250流明，在图像的饱和度、色彩层次、明暗对比等方面表现出色。FE561的最大响应时间为25ms，没有拖影与滞后感。目前该产品的市场售价为4499元。



……………………………………………本刊记者

爱国者无线手写键盘玉麒麟8620

作为爱国者新推出的系列无线手写键盘之一，爱国者无线手写键盘玉麒麟8620将键盘、手写板、鼠标三种功能集于一身，具有极为方便的输入功能。该手写键盘采用512级电磁压感技术，即新一代电磁感应无线笔。对于书法、绘图等功能，电磁压感可以通过感应产生线条的粗细浓淡，具有很好的表现。该无线笔电池供电，具有自动休眠功能，耗电量低。同时，玉麒麟还具有4D鼠标、网络、绘画、签名板、书法等功能，附加功能还包括了发音功能、联想词功能、同音字功能、标点符号功能、手写速度调节、删除功能、分字/合字功能等。



……………………………………………本刊记者

柯达DX3900

日前，柯达公司发布首部与微软公司WindowsXP操作系统兼容的柯达DX3900变焦数码相机。DX3900是支持EasyShare系统最高像素的数码相机，具有310万像素影像解析度及6倍变焦功能（2倍光学，3倍数码），它秉承了EasyShare系统易用的概念，还满足了高影像质素用户的要求。DX3900同时支持手动及全自动控制模式，提供5种影像品质选择、4种白平衡模式、4种ISO值，以及彩色、黑白和褐色调3种色彩模式，用户可自由配搭，享受数码摄影的乐趣。该机还具备中央重点及单点测光曝光功能，曝光时间可达16秒，尤其适合拍摄夜景。柯达DX3900相机市场零售价为4990元。



……………………………………………本刊记者

三星MP3——EASY YEPP Z32U

该款最主要的特点是其性能价格比较好。YP-Z32U具有32M内存，同时配有外置智能卡插槽，随机免费赠送一块即插即用的32M SmartMedia Card。YP-Z32U尺寸为65×87×17.2mm，重量为58g（不包括电池），4种声效均衡设置模式，音量输出7MW，信噪比90分贝，声音及动态效果均能保证享受。同时，YP-Z32U采用高速USB接口，不仅可以上传MP3格式文件，还可以互传任何格式的其它电脑文件，可当作活动硬盘使用。

……………………………………………本刊记者

力回馈“极品”操作杆

由深圳和跃电子公司生产的力回馈“极品”近日上市，动力回馈技术提供赛车游戏高层次的临场感及互动性，使游戏宛如亲自体会路面的颠簸，擦撞墙壁和撞击力道，让游戏与真实感完全结合。产品特色包括：采用USB接口，真正力回馈方向盘，与真实赛车相同尺寸10英寸赛车方向盘，橡皮握把，方向盘右边设有拨棍，可以迅速切换排挡，总共有13个功能按键，有加强固定吸盘和牢固及防滑效果的脚踏板。



……………………………………………本刊记者

金山词霸2002和金山快译2002

近日，金山公司宣布推出金山词霸系列产品的最新版本金山词霸2002和金山快译2002，并正式聘请李阳为金山词霸系列产品的产品顾问。同时，双方共同宣布，将于10月20日在北京首都体育馆举行近2万人参加的全民学英语大型活动“金山英语疯狂夜”。金山词霸2002中引入了全新嵌入式技术，增加了强大的学习功能，并增补了十多本词典；金山快译2002则运用优良的翻译引擎，使之成了多语种多专业的翻译工具，在翻译质量上实现了整体突破。作为和李阳疯狂英语合作的重要内容，在金山词霸2002和金山快译2002中将分别附赠李阳疯狂英语教材、CD和李阳演讲30分钟Video。



……………………………………………本刊记者

东方网神Ⅲ

北京实达铭泰网络辅助软件东方网神Ⅲ于今年10月中旬在全国各地软件店、音像店、书店等销售场所全面上市。东方网神Ⅲ可以对各种Internet信息包括网站、邮件、手机、个人事务进行高效的管理，同时提供极具个性化的网络资源，东方网神Ⅲ浏览器可同时打开多个网页，占用资源仅相当于打开一个浏览器窗口，刷新速度快；中文网址查询简易快捷，内含丰富的网络资源，包括多个著名搜索引擎、网站群组。其邮件系统功能强大、操作简便：可轻松实现多帐户管理，所有信息（帐号、邮件、地址簿）随意定制；收发邮件安全快捷，邮件过滤强大严密；并配备个性化邮件信息提示，可发送手机短信，内置了地址本和发送记录。随盘附赠专业网络翻译软件东方网译 XP的DEMO版。该软件市场零售价为39元。

……………………………………………本刊记者

瑞星杀毒软件2002版

杀毒软件2002版采用已申请了欧盟、美国、日本及中国专利的六项核心技术，并实现了数十种全新功能，其中“病毒行为判断分析”专利技术使瑞星杀毒软件可以自动对新出现病毒的行为方式进行分析判断，确定其是否有害并采取相应的防范措施；同时，该软件开发集成了个人防火墙、前置式无毒收件箱、网页恶意代码过滤、自动高效数据拯救等多项功能，不仅可有效防范邮件病毒和网页病毒的侵袭，还可防范黑客入侵，实现了对计算机系统的全面保护。该软件可全面查杀已知的超过六万种各类病毒及其变种，有全球监测网络和闪电智能升级功能。

……………………………………………本刊记者

鬼斧神刀

一款由北京鑫合龙宇公司推出的Flash5教学光盘鬼斧神刀近日上市。该光盘采用人们最容易上手的实例教学的方式，从Flash基础知识开始讲起，由浅入深，循序渐进地诠释了Flash。从入门到提高，整个教学内容共分为12个部分，全部教学时间为10个多小时，文字约12万字左右，知识容量是一般同类软件的几倍。鬼斧神刀附赠了近两千个使用Flash制作的图片、动画、音乐和游戏经典作品。该光盘为2CD，市场零售价35元。



……………………………………………本刊记者

微软新品发布

微软（中国）有限公司近日宣布新一代主流操作系统Microsoft Windows XP中文版目前完成了全部研发工作，正式投入生产。Windows XP集个人计算机、多种设备连接以及多样服务为一体，扩展了用户所能够获得的个人计算体验，同时也让一般家庭使用者亦能享受Windows 2000的优异特点，进而获得更佳的可靠度、安全性及执行效能。同时，微软公司宣布全中文简体版绘图软件Microsoft Visio 2002在中国正式发布。Microsoft Visio 2002包括更多功能和更友善的界面，增加了在线说明，改善了自订选项；能够顺利实现与数据库的互动，支持XML标准以及Office XP的界面和工作窗格；提供增强型图形、文字与色彩以及整合可让使用者从其它的来源汇入与处理影像的工具。



……………………………………………本刊记者

豪杰遥控司令

近日，北京世纪豪杰公司推出了电脑智能遥控器“豪杰遥控司令”。这款产品可轻松地用来遥控电脑，指挥任何版本的豪杰超级解霸及豪杰立体影院，可遥控播放VCD、DVD、RM、CD、MP3等100多种影音格式；用豪杰遥控司令遥控电脑如同遥控电视一样方便。另外这款智能遥控器在网络应用方面还具有快捷方便的一键上网功能。该产品附赠媒体播放软件豪杰超级DVD2.0和图像处理软件豪杰大眼睛。豪杰遥控司令市场零售价为48元。

……………………………………………本刊记者



WinFast PC-150 SDRAM内存

厂商：丽台科技

上市：2001年9月

售价：150元（128M）

内容：内存条、专用防护盒、产品保证书

推荐：★★★★

晶合实验室

168针脚的SDRAM从面世至今数年来，其总线速度也只从66MHz（PC-66）提升到133MHz（PC-150或PC-166等SDRAM内存标准都尚未成为官方认可的总线规范）。然而自1999年年中至今SDRAM内存的价格以出人意料的速度和幅度直线下滑，直到最近每1MB容量的SDRAM内存的价格已跌破1元人民币，所以SDRAM内存的装机市场占有率始终保持着绝对领先地位。丽台科技作为老牌的图形卡及主板制造商，在已有板卡产品领域的努力已经得到市场的认可，它初次进军内存市场会有什么样的表现呢？

该内存采用传统的TSOP（Thin Small Outline Package薄型小尺寸封装）双面（双BANK）封装形式，共有16个内存颗粒组成128MB的单条总容量，做工相当精致。从内存颗粒编号可以知道该内存颗粒的理论标准工作频率为166MHz，也许是出于稳妥起见，丽台只将其标称为PC-150，我们将它与另外一条知名的PC-150 SDRAM内存进行了性能对比测试。

测试环境

CPU：AMD Duron 600MHz

主板：Abit KT7A-RAID

显卡：ELSA GLADIAC ULTRA（nVIDIA GeForce2 Ultra）

操作系统：Windows 98SE英文版

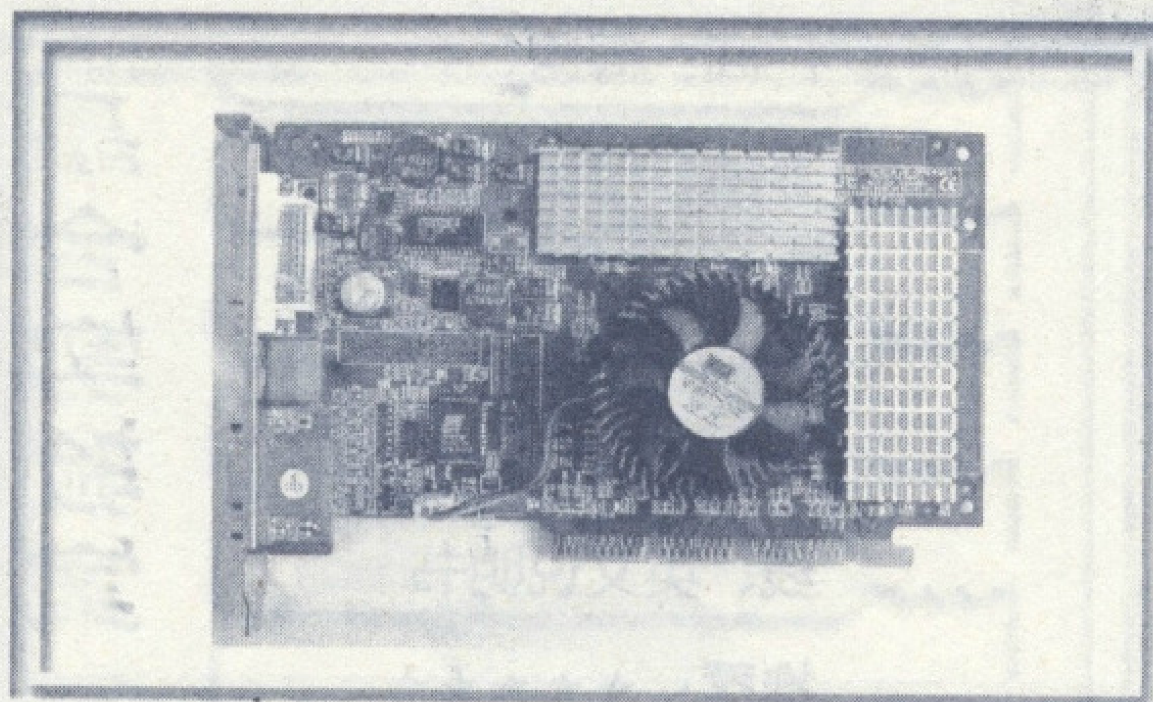
测试软件：SiSoft Sandra 2001te、Quake III Arena 1.29h、Super π

测试结果如下表：

寻找极限频率（内存异步模式）：我们将处理器FSB频率设置为100MHz，倍频设置为5×，并通过CPU FSB Plus逐1MHz提高系统FSB，并将内存频率设置为“HOST CLK+PCI”（即系统总线频率+PCI总线频率），而PCI总线频率是当前总线频率的1/4，AGP总线频率是当前PCI总线频率的2倍。最终WinFast PC-150稳定工作在164MHz的频率下。

内存异步模式			
DRAM=133MHz; CL=2; Turbo	SiSoft Memory	Quake III	Super π
WinFast	465(ALU) 588(FPU)	119.9fps	3分06秒
对比	465(ALU) 588(FPU)	120.0fps	3分06秒
内存同步模式			
WinFast	532(ALU) 608(FPU)	150.6 fps	2分27秒
对比	532(ALU) 607(FPU)	150.4 fps	2分27秒

编辑点评：就产品质量及性能而言，WinFast PC-150内存是我们此次测试中的胜利者，尽管我们并未取得丽台声称的166MHz甚至183MHz的高频率。就实际应用而言，由于众所周知的原因致使操作系统及许多应用软件都无法充分利用到测试中展露出的令人羡慕的高带宽，大部分电脑用户在日常应用中也未必能体会到150MHz或是166MHz的好处。目前WinFast PC-150内存（128MB单条版本）已经与采用SiS730S及Intel 815EP芯片组的主板（7300K7和9100AX）捆绑上市，报价为950元人民币。我们认为，无论是捆绑价格还是零售价格均有些偏高，尤其对于一个以如此营销策略“冲击”市场的全新内存品牌而言，若想在短时间内吸引更多消费者的关注并非易事。



厂商：广州创嘉实业有限公司

上市：2001年9月

售价：1300元

内容：显卡、说明书、驱动盘

推荐：★★★★

晶合实验室

创嘉Geforce 2 GTS Pro显卡

Intel自2001年8月26日对P4系列CPU进行价格大调整，并随之在9月停产PⅢ后，其主推P4的意图已经非常明显，市场上P4系列CPU销售情况也很好。而显卡方面，市场上无疑是nVIDIA芯片的显卡占据绝对优势，低端的GeForce 2MX、MX400卖得非常火爆，主要搭配赛扬或者毒龙CPU；而在高端，随着P4系列价格不断下调，越来越多的计算机用户将目光投向了GeForce 2 GTS、GTS Pro芯片组的产品，创嘉的GeForce 2 GTS Pro显卡就是这样的产品。

创嘉GTS Pro采用蓝绿色的PCB板设计，配备64M DDR显存，显存芯片上贴着白色的铝合金散热片，带DVI接口和视频输出，整个卡的分量比一般的显卡要重一些。进入系统后用最新版的PowerStrip查看，核心频率和显存频率是标准的200MHz、400MHz。

测试环境

CPU：Intel P4 1.5G（423pin盒装）
主板：Intel D850GB
内存：Kingston PC800 Rambus 128M×2
对比显卡：GeForce2 GTS Pro 64M DDR（4.5ns）
硬盘：IBM 60GXP 40G
操作系统：Windows 98 4.10 Build 2222A
显示驱动：nVIDIA 2181公版（雷管4），DirectX 8.0（4.08.00.0400）
主板芯片组驱动：Intel Chipset Software Installation Utility（V3.20.1008）
ATA驱动：Intel Ultra ATA Companion（V3.00.007）

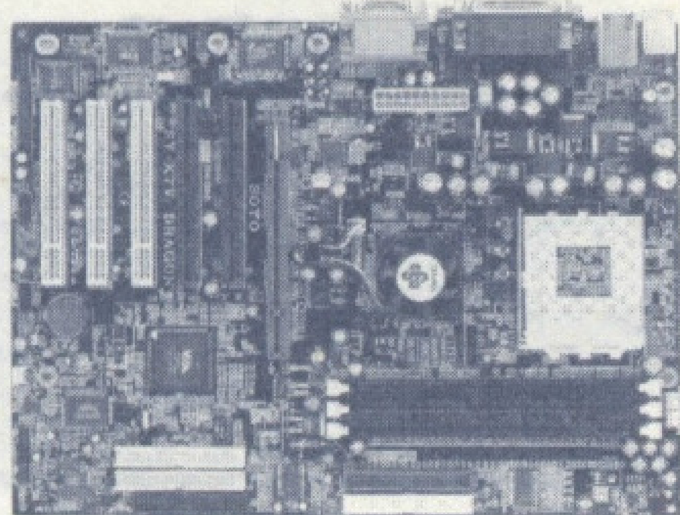
桌面设置：1280×1024×32Bit@85Hz
（其余显示设定为默认）
测试软件：QuakeⅢ V1.17、3DMark2000 V1.1、3DMark2001 Pro、Evolva V1.2

为了使大家对这块显卡性能有更明确的概念，我们使用了知名同规格的一块显卡来进行对比测试。软件方面，QuakeⅢ除了分辨率和色深外所有设置取默认设定；3DMark2000和3DMark2001取1024×768下的测试值；Evolva打开Dot Bump，取1024×768×32Bit下的测试结果。下面是测试得分：

显卡	QuakeIII		3DMark2000		3DMark2001		Evolva		
	640×480×16Bit	1024×768×32Bit	16Bit	32Bit	16Bit	32Bit	Min	Average	Max
创嘉	169.9	120.6	7907	5816	4129	3595	26.0	66.1	120.0
对比	168.7	123.0	7882	5937	4142	3625	26.0	67.3	123.0

随后我们又对创嘉GTS Pro进行超频性能测试，经过不断地调整，创嘉GTS Pro在核心频率255MHz、显存频率460MHz下达到了稳定极限，测试和游戏都顺利通过，没有花屏现象。对于P4系统而言，超频显卡获得的性能提升相当明显。

编辑点评：创嘉GTS Pro的售价在目前的GTS Pro系列中算是比较高的，考虑到它附带了DVI接口和视频输出，还是值得相当一部分用户考虑的。它的性能和对比显卡非常接近，在高色深环境下略微逊色，而在低色深环境下则略占优势。超频性能相当优秀，超频之后已经可以当一块GTS Ultra使用了，发热量也由于散热片和风扇而控制得很好。只是作为nVIDIA芯片的显卡，创嘉GTS Pro在显示效果尤其是2D显示效果上还不是特别令人满意。



梅捷K7V Dragon主板

厂商：梅捷
上市：2001年8月
售价：1380元
内容：主板、光纤子卡、硬盘线、软驱线、英文说明书
推荐：★★★★☆

晶合实验室

梅捷近期推出了基于Apollo KT266芯片组，支持AMD系列CPU的主板——龙板，我们也很快拿到了梅捷的送测样品。梅捷龙板使用了黑色PCB板，相对于昂贵的P4主板，VIA KT266芯片组与之配套的板卡制造只需要使用4层PCB板就可以符合规定，成本较目前与P4处理器相配套采用i850芯片组的6层PCB主板便宜许多，这也是现在市场中DDR配套主板捆绑销售相当便宜的原因之一。

梅捷龙板最大支持1.5GB DDR、100MHz/133MHz外频，最高支持AMD Athlon 1.2G处理器。龙板采用了三相回路对CPU供电，这对于雷鸟的大功率耗电来讲是非常必要的。龙板提供了5条PCI插槽和一条AGP Pro插槽，主板上还集成了RAID和10/100M自适应网卡。

梅捷龙板的声音芯片采用CMI 8738/PCI-6CH-MX，支持RL HRTF3D定位技术，支持A3D及DS3D介面，且具有数字光纤接口，支持光纤输出和SPIDF输出，并支持DVD Dolby 5.1Ch AC-3 Digital解码输出。梅捷还在附送的软件中收录了WinDVD解压软件，结合8738的6声道输出，就可利用PC构成完整的小型个人家庭影院系统。下面来看看测试：

测试环境

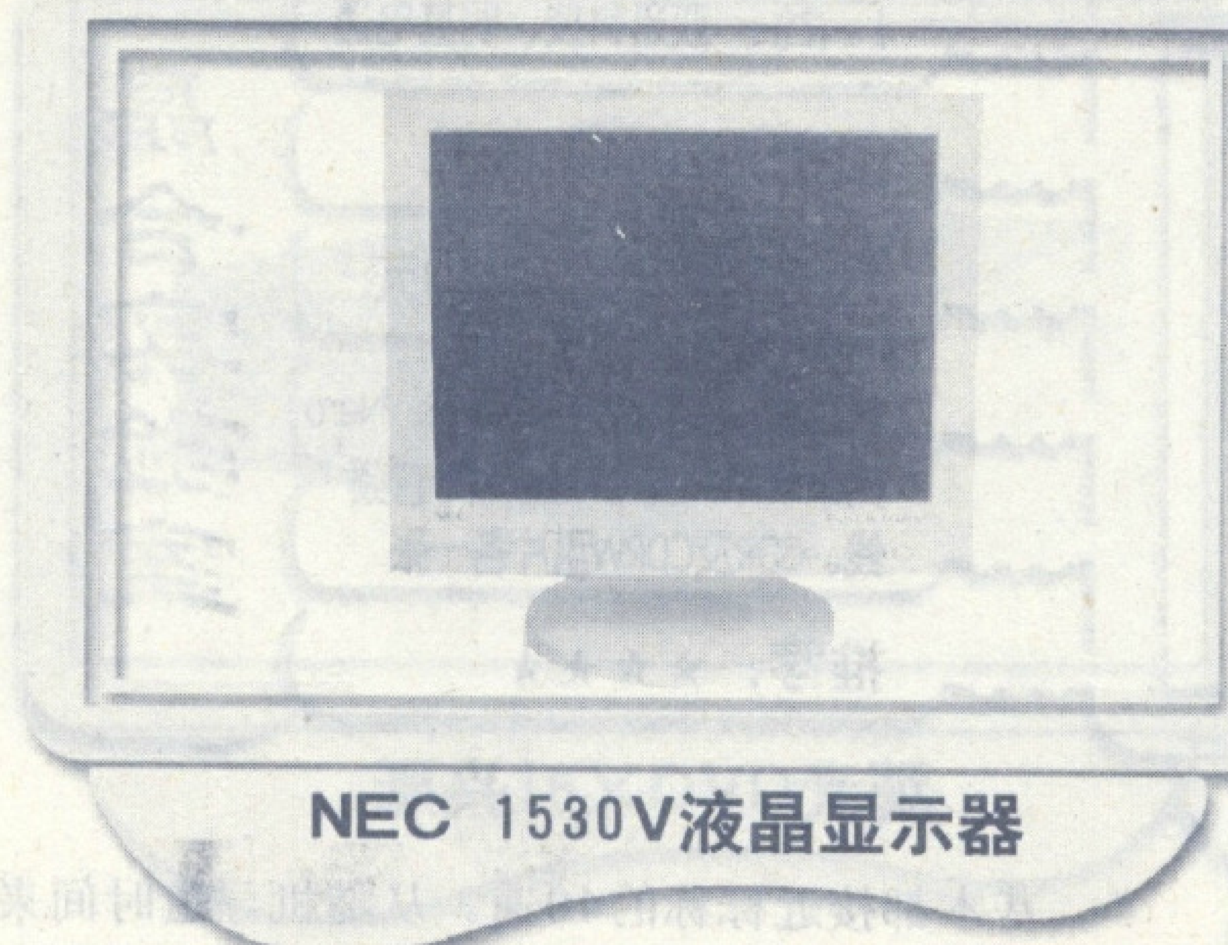
CPU：雷鸟1GHz（133×7.5）
内存：三星256MB DDR（CL=2.5）
显卡：GeForce2 GTS 64MB
硬盘：IBM75GXP 30G
音箱：漫步者S5.1
操作系统：英文版windows 98 4.10 2222a
显示驱动：nVIDIA 12.10 公版、英文版DirectX 8.0a
测试软件：WinBench 99、Super π、WinDVD3.0

测试结果

Business disk winmark99：5910
High-end disk winmark99：23400
Business Graphics winmark99：564
High-end Graphics winmark99：1470
Super π 104万位：2分09秒

从测试数据来看，龙板的表现出色，性能测试的成绩高于SDRAM平台的得分。唯一不能令我们满意的是CL值为2.5的DDR在跑Super π时得分并不十分理想，基本上与KT133A主板中的最高得分持平。而令我们感到欣慰的是，它在发挥处理器的性能方面要好于SDRAM的平台。可见，Athlon在SDRAM平台中并不能取得最佳的性能，DDR及时地切入使我们感受到了Athlon真正的实力。在WinDVD软件解压DVD影片时，8738声卡回放软件解压的5.1声道杜比环绕声时效果也相当不错，临场感非常强。并且龙板还附送了8738声卡的光纤输出、输入子卡，可以通过这个子卡直接将电脑中的MP3转录到MD上。

编辑点评：“Dragon”一词，在英文中是龙的意思，有趣的是，这块主板所具有的丰富的功能皆可以使用“Dragon”一词的每一个字母来表现，其中“D”代表龙板立足于DDR内存架构；“R”表示对Raid的支持；“A”代表6声道声卡（Audio）的集成；“G”表示AGP PRO插槽的设计；“O”代表梅捷独有专利技术WOH，逐兆线性超频可通过BIOS进行调整；还有“N”代表10/100M以太网卡的集成，方便组网。在测试中龙板表现也很出色，所以其性价比非常高。唯一遗憾的是梅捷龙板没有提供中文说明书，不过其英文说明书内容非常全面，图文混排的形式简单易懂，英文不好的朋友也可以很快明白其中的意思。



厂商：NEC电子

上市：2001年8月

售价：3999元

内容：1CD、使用手册两本、信号线1条、电源线1条、液晶显示器

推荐：★★★★

晶合实验室

NEC 1530V液晶显示器

NEC电子在研发和生产显示器领域所取得的成就有目共睹，在国内，它们推出的多款CRT显示器都得到了不同程度的认可。随着LCD显示器的日益普及，NEC电子也适时的推出了自己的新一代液晶显示器——MultiSync LCD1530V（以下简称1530V）。

1530V的外观秉承了NEC显示器的一贯风格，看上去非常简洁大方。屏幕的右下角7个标志性的调节键有序的排列在一起，与"体形"稍大的电源开关键组成了1530V操作简易的整套控制系统。与大多数LCD显示器不同，1530V的散热孔出人意料地出现在显示器的四个侧面上，这样的设计确实很有新意，而且优点也很明显：首先，对称的布置更有利于显示器内部空气的流动；其次，个性化的布局使它的外观显得更为整洁；最后，人性化的设计还方便了我们日常对它的保养及维护。在实际使用中我们发现，1530V即使在长时间工作后背部也仅仅是微温。

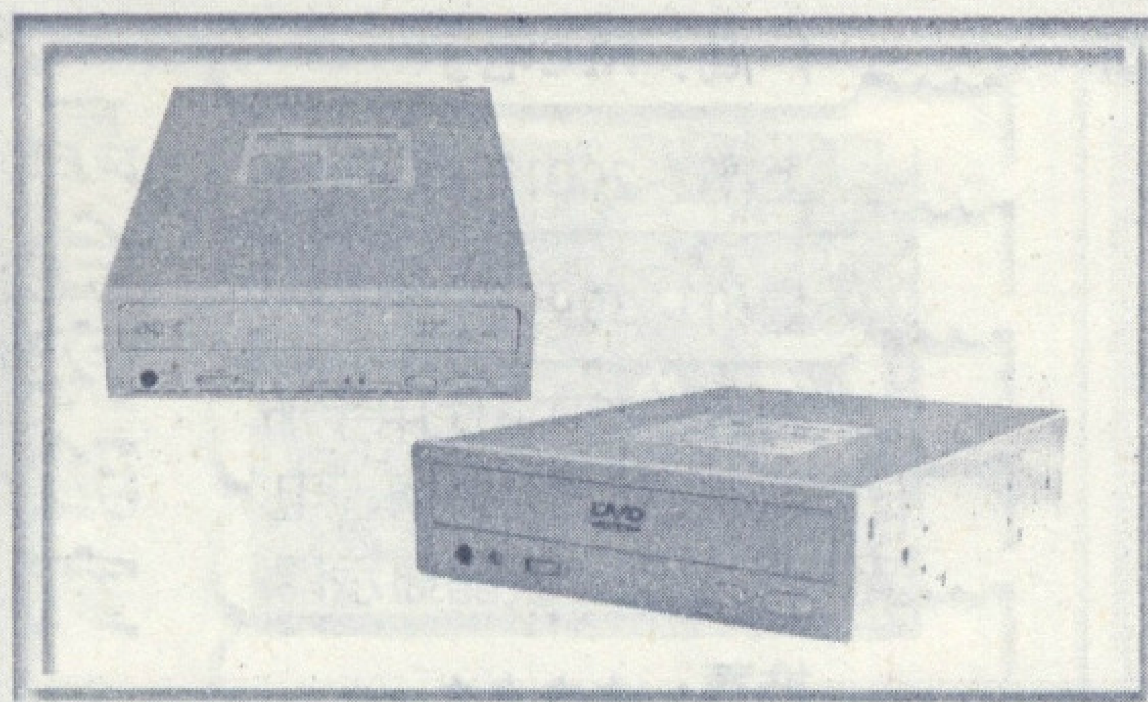
从技术指标上来看，1530V的对角线尺寸为15.1英寸，最大支持1024×768的分辨率，最大刷新率75Hz，点距为0.3mm，亮度200cd/平方米，对比度200：1，可视角度上下45度/左右60度，所有指标均符合15英寸液晶显示器所应达到的标准，但是应该说这样的指标也并不高。令人不解的是1530V的说明书上并没有注明显示器的响应时间，在NEC的网站上也无法查到相应的数值。

我们采用的Displaymate和Nokia Monitor test来对1530V进行测试，这两个软件的测试项目非常多，我们挑选了几何失真、偏色、颜色和灰度级、色纯、磷光体排列等几项作为重点进行了测试。1530V在这个方面的测试表现都非常出色，体现了良好的品质。不过在磷光体排列的测试中略有不足，可以明显感觉到由红、绿、兰三条磷光体组成的直线出现了交错状，这是它的点距过大造成的。我们又对它在实际应用中的表现作了一番细致的观察。QuakeⅢ是一个著名的主视角射击游戏，该游戏有极佳的画面效果和流畅度，用它来测试显示器的色彩表现能力和响应时间是最合适不过的了。在游戏中1530V画面效果亮丽真实，没有出现模糊感和色块。由于LCD显示器真正能表现出来的色彩只有26万种，1530V能有这样的显示效果已经令我们相当满意。

LCD显示器的响应速度直接影响到动态影像的流畅度，一般情况下，人眼所能接受的最低视频播放速度是24帧，由此可以换算出LCD显示器的响应时间不应该低于42毫秒，如果响应时间超出这个数值，画面就会不流畅，并出现明显的拖尾现象。从1530V在游戏中的表现来看，它的流畅度还是不错的，没有出现明显的拖尾现象。根据我们的经验判断，1530V的响应时间应该在35毫秒左右，比大多数低端15英寸的LCD要快一些，对于文本以及其它一些静态画面的显示效果，1530V的表现可谓非常出色，这也是LCD显示器优势所在，所以我们不再过多的介绍了。

编辑点评：虽然1530V的各项性能指标并不突出，但它在实际应用中的显示效果还是令人满意的，再加上无一个坏点的优秀品质以及长达3年的售后服务期，使它成为了一款值得信赖的产品。不过作为一款面向低端的LCD显示器，1530V的定价还是稍微高了一点，相信在液晶显示器市场快速发展的今天，1530V的价格会很快达到用户满意的水平。

新品初评



厂商：亚迅科技、明基电通

上市：2001年8月

售价：998元/1500元

内容：刻录机、说明书、Nero刻录软件、驱动软盘、CD音频线、CDR及CDRW盘片各一张

推荐：★★★★

晶合实验室

亚迅16×12×40×刻录机
明基20×10×40×刻录机

今年刻录机的刻录速度越来越快，目前的市场主流已经逐渐从12倍速向16倍速过渡，国内市场上已经出现了24倍速的刻录机。前不久，我们就收到了这样两款高速的产品－亚迅ASION 16速（16×12×40×）和明基Acer 20速（20×10×40×）刻录机。

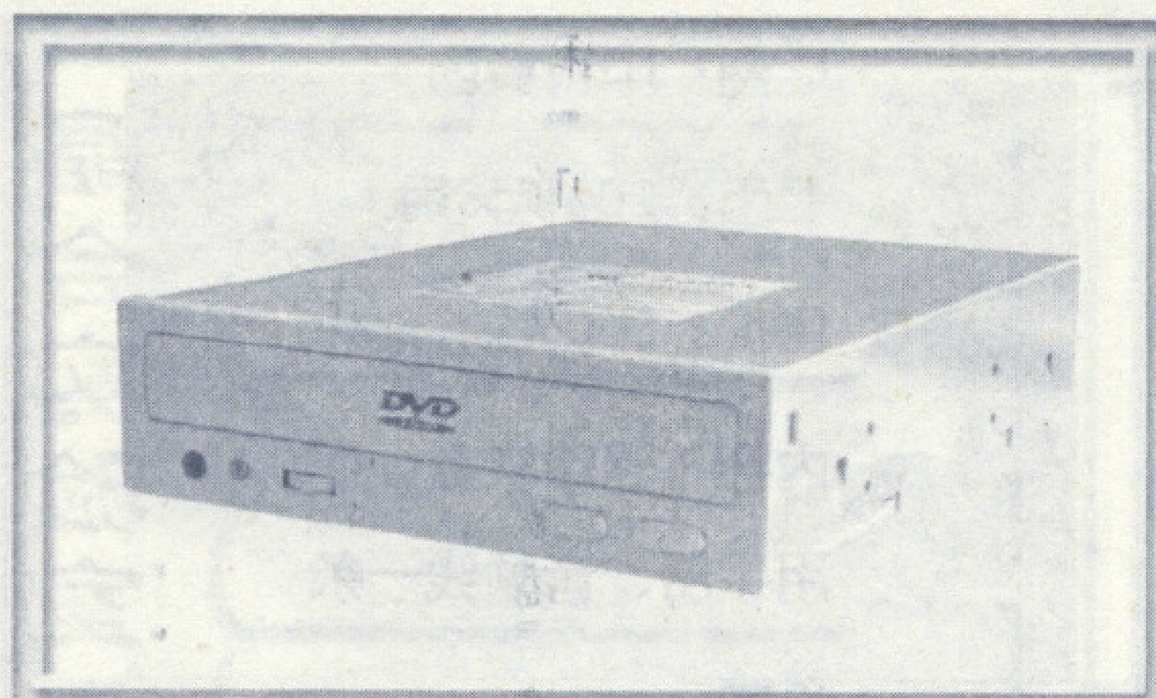
亚迅这款16倍速的刻录机外观中规中矩，面板上除了弹出/收入按钮和CD播放按钮以外还包括手动弹出孔，LED（刻录）发光二极管，以及耳机插孔和CD音量调节旋钮。亚迅刻录机的具体规格是16倍速写入，12倍速复写，40倍速读取，内置2M缓存。亚迅刻录机支持的Exac Link防刻死技术是由OAK Technologies公司开发的，并已经应用于YAMAHA、LG和MITSUMI等品牌的产品上。

明基CDRW2010A 20倍速刻录机的外观秉承了Acer刻录机的一贯风格，看上去整洁大方，圆弧形的面板漂亮而又精致，各按钮布局合理，在旋钮式音量开关与播放/快进键之间有两个指示灯分别表示读/写的不同状态。这款Acer刻录机采用的防刻死技术是Seamless Link（无缝连接），同时配备2MB高速缓存。

两款刻录机的测试是分开进行的。测试时刻录机被作为主IDE设备单独连接在IDE控制卡上，工作在ATA33模式下。首先进行读盘速度测试，我们采用了一张700M的刻录盘进行测试，盘片刻有699MB数据，长度为79分48秒。从Nero CD Speed的测试走线来看，两款刻录机都采用了CAV读盘方式，读盘速度稳步上升。亚迅刻录机起启速度是14.77×，最高速度是36.38×；明基刻录机起启速度是12.40×，最高速度达到36.88×，基本都接近标称的40速。从随机寻道时间来看，亚迅刻录机为108ms，表现不错；明基2010A寻道非常快，达到了90ms。至于CPU占用率方面，两款刻录机表现差不多，在1×时均为为2%，到8×时的亚迅为13%，明基略高了一点，为16%，CPU占用率低的好处是可以减小光驱概率。

接下来是最常用的CD-R写入速度测试，我们采用Acer 24倍速的700M刻录盘，分别用两款刻录机向盘上刻录一个大小为699M的文件夹，里面包括各种类型文件，写入时采用刻录机支持的最高速度。刻录时两款刻录机使用的防刻死技术均被Nero检测到了，为了进行测试，刻录前我们没有整理磁盘碎片，在刻录时有意开了多个IE窗口浏览，打开Winamp播放Mp3，并且还在后台同时运行多个应用软件，包括Office 2000的所有组件，并不断切换程序。在这种情况下，两款刻录机都成功完成了刻录工作，刻出的盘片均能正常读取。在亚迅16速刻录机上，加上关闭光碟的时间总共耗时6分10秒，成绩相当不错；明基2010A刻录机表现更为抢眼，仅花了5分54秒就完成了699兆数据盘的刻录，这还包括关闭光碟的时间，不愧为20倍速的刻录机。

编辑点评：从测试结果可以看出亚迅16速和明基20速刻录机的表现都相当不错，刻录速度飞快，各自的Exac Link和Seamless Link技术均能为刻录安全提供保障。另外测试中它们表现也很稳定，发热量和噪音都比较适中。这两款刻录机都有着优秀的性能和良好的性价比，相信它们会成为高倍速刻录机市场上的有力竞争者。



源兴16×DVD光驱

厂商：源兴微电子

上市：2001年9月

售价：539元

内容：驱动软盘、使用手册、音频线一条

推荐：★★★★

晶合实验室

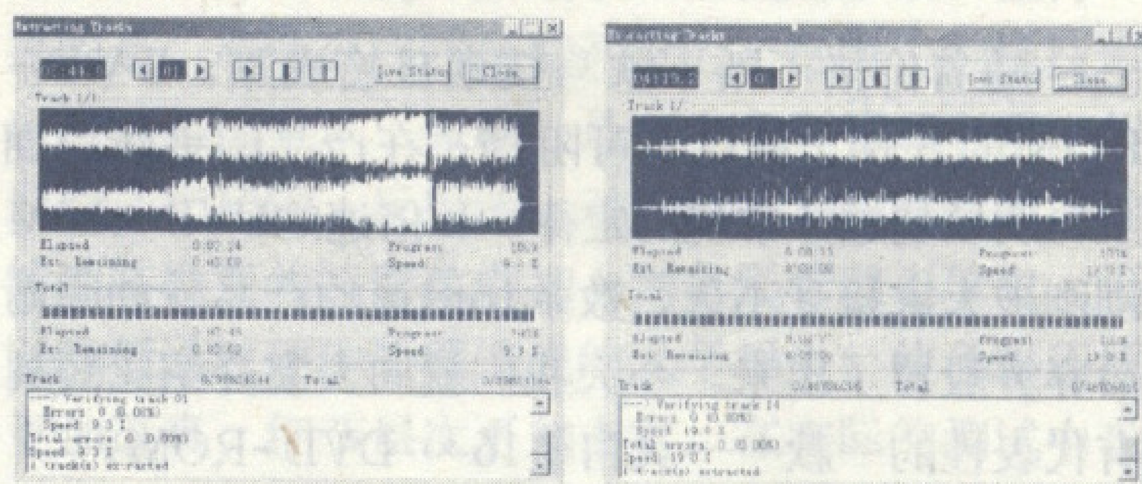
源兴的光存储设备在广大用户中一直拥有相当不错的口碑，这是他们多年来兢兢业业工作得到的认可。近期，一款16×的DVD-ROM又出现在源兴的产品销售列表中。

这款DVD-ROM的外观非常传统，耳机插孔、CD音量旋钮、读盘指示灯、CD播放/快进键、光盘进出键以及一个可以手动弹出光驱托盘的应急孔有序地排列在光驱面板上，位置搭配得非常合理，看上去很舒适。但不知为什么，光驱面板上并没有标出源兴的商标和光驱的工作速度，这使得正品和伪劣产品之间的区别非常不明显。好在光驱的顶部贴有专用的防伪标签，通过播打免费热线"800 810 6046"可以迅速地分辨出产品真伪。

该光驱采用了标准的EIDE接口，并配有512k缓存，支持UDMA33，支持CD-R、CD-RW、Audio CD、Video CD等多种格式的光盘；另外，对于尺寸较小的8厘米光盘同样有着良好的支持效果。通过DVD-Finaly测试得知，它还是一款没有锁区码的产品，也就是说可以播放全部6个区的DVD影片。

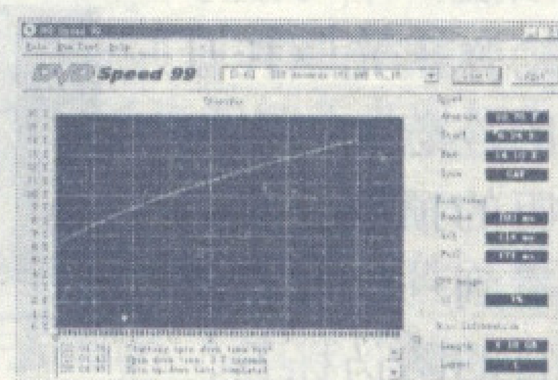
在性能测试中，我们首先进行的是CD Winbench 99的测试，这款DVD-ROM在寻道时间和CPU占用率方面，分别取得了76.9毫秒和1.85%的好成绩，表现非常出色。但在普通数据光盘的读取速度上似乎有点让人失望，以6060kB/s的外圈数据读取量计算，其实际最高读取速度仅为40倍速，与宣称的48倍速有不小的差距。为了避免因测试环境出现的误差，我们又特意计算了从光盘上复制700兆的文件到硬盘所用的时间，最后的结果是2分50秒；与华硕40× CD-ROM所用的2分30秒相比，的确不是一个好成绩。这充分证明它的读取速度确有不足之处。

接下来测试的是它的CD音轨抓取能力，所用的软件是CDDAE 99。



从图中可以看出，它在内圈的读取速度比较慢，仅为9.3×；外圈的速度不错，达到了19×，算是挽回了一些颜面。

接着测试读取DVD光盘的能力，我们采用的软件是 Nero Dvd Speed。



这一次，源兴16×DVD-ROM的表现没有让我们失望，虽然最高读取速度仍然没有达到标称值，但这应该是光盘容量不够造成的，与其本身的关系不是很大。在寻区时间和CPU占用率方面，它再一次取得了优异的成绩，体现出良好的均衡性。

疲劳测试我们采用的是CLONE CD的方法。CLONE的过程对于任何一个读取设备来说，都是非常严格的考验，它不仅会对光盘的每一个扇区进行扫描复制，而且对光驱的稳定性也有非常苛刻的要求。最终我们CLONE的多张光盘均顺利完成，使用起来也一切正常，结果令人满意。

编辑点评：如果仅从测试的结果来看，恐怕很难发现源兴的这款16× DVD-ROM有什么特别的地方。这款DVD-ROM的兼容性和稳定性是相当出色的，所以我们将它推荐给那些视稳定性为第一的用户。



厂商：中科集团

上市：2001年8月

售价：560元

内容：驱动软盘、使用手册、音频线一条

推荐：★★★☆

晶合实验室

大白鲨16×DVD光驱

随着价格不断下跌与技术日趋成熟，DVD-ROM的普及之势已不可阻挡，在产品的更新周期上，明显超越了常规的定律。12倍速的DVD-ROM刚刚被大家接受不久，数款16倍速的产品就如同雨后春笋般冒了出来。今天我们就向大家介绍比较具有代表性的一款——大白鲨16× DVD-ROM。

这款产品采用超短型的机身设计，显得非常小巧，但整体重量却不轻，拿在手里很有质感。光驱面板的布局非常传统，从左向右依次为耳机插孔、CD音量旋钮、读盘指示灯、CD播放/快进键、光盘进出键以及一个可以手动弹出光驱托盘的应急孔。在光驱的顶部，我们看到一个非常醒目的防伪标签，通过它用户可以辨别所购产品的真伪。

图1 普通数据光盘

在性能测试中，我们首先测试的是它对DVD光盘的读取能力，采用的软件是Nero DVD Speed。

从测试结果可以看出，这款光驱采用的是CAV（恒定角速度）的读盘方式，光盘内圈的起始速度为6.76×，并不是很快，随后稳步上升。其读盘稳定性非常好，我们采用了一这张状况并不是很好的DVD影片，也读得十分流畅。最后终止

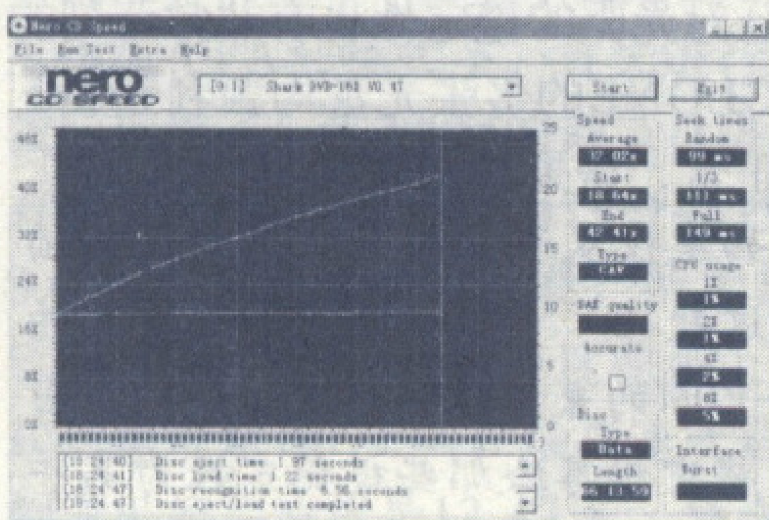


图2 DVD光盘

在15.05×的速度上，与标称的16×基本相符；所出现的微弱差距应该是光盘容量不足造成的，与DVD-ROM本身关系不大。该产品的全区寻道能力比较差，191毫秒的成绩无法令我们满意，不过93毫秒的随机寻道时间和116毫秒的1/3区寻道时间都是不错的成绩。在CPU占用率方面的表现不是很理想，在1×时就达到了10%。

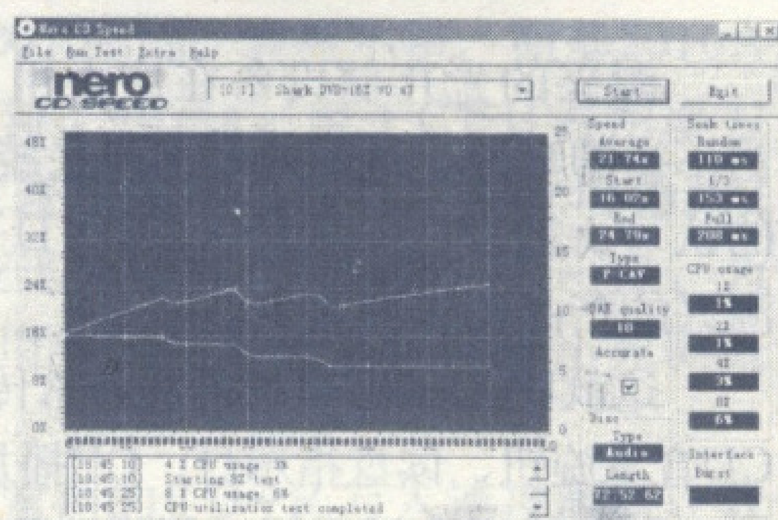
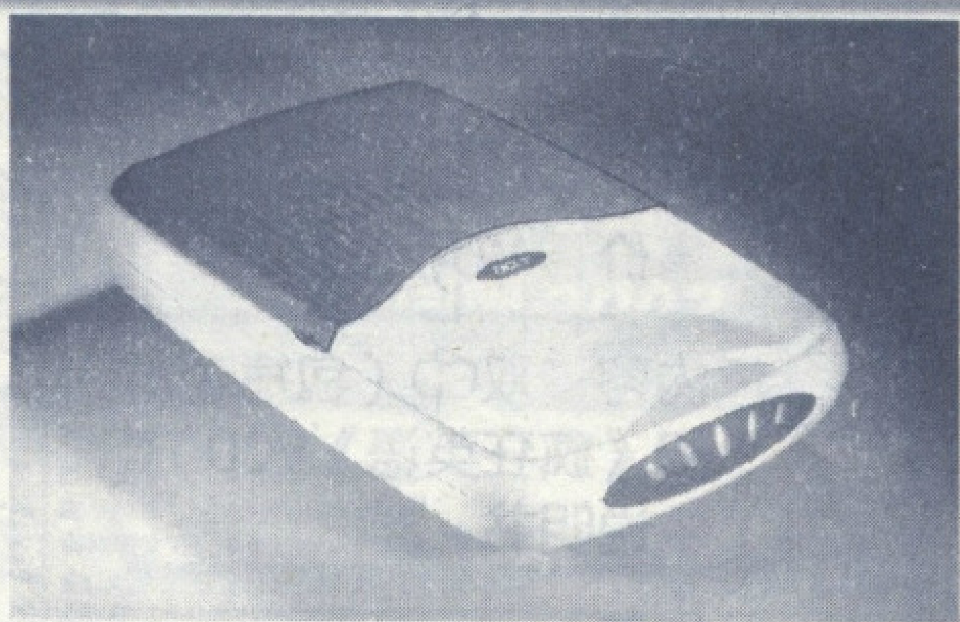


图3 音乐CD光盘

从图2、图3两个采用Nero CD Speed测试的结果可以看出，它在读取CD格式光盘时有相当不错的表现；尤其是对数据CD的支持，几乎可以用“完美”来形容。唯一让我们不满意的，是对音乐CD的寻区能力还略显不足。

疲劳测试可以检验光驱长时间持续工作的能力。我们采用虚拟光驱软件Virtual Drive 2000连续虚拟多张不同格式的CD光盘，该软件对光盘的要求非常苛刻，每个扇区都要扫描复制。在测试过程中，这款DVD-ROM表现非常稳定，没有出现任何的差错或性能下降的现象，且温度和噪音方面的控制也相当不错。

编辑点评：大白鲨16倍速DVD-ROM在性能上有非常不错的表现，纠错能力相当出色，各种烂盘基本都可以正确读出；对于CD-R、CD-RW的兼容性也还算可以；识别盘片不成任何问题，但是在读取过程中有比较明显的性能下降现象。另外，这是一款锁了区码的产品。



厂商：明基

上市：2001年7月

售价：1699元

内容：扫描仪、使用手册、USB电缆线、电源线、捆绑软件

推荐：★★★★

晶合实验室

Acer 5300U扫描仪

Acer 5300U是明基公司最近推出的一款面向中、高端用户的办公及家用的CCD平板扫描仪。这是一款造型相当别致，非常具有现代感的扫描仪，售价为1699元，性价比高于同一档次的扫描仪。下面向大家介绍5300U。

Acer 5300U的技术指标

光学分辨率：1200×2400dpi

最大分辨率：19200×19200dpi

色彩位数：彩色48位/灰阶16位

接口：USB

Acer 5300U的前面板有5个快捷键，分别是：扫图上网、扫描、复印、扫描到Palm和OCR，这几个快捷键的设计相当独特，尤其是扫图上网和扫描到Palm。Acer 5300U的上盖前端做了一个弧形的突起，既方便用户操作又兼顾美观。它没有电源按钮，完全即插即用，不过节电功能可以让扫描仪在停用时短暂休眠，大大减少了功耗，灯管的使用寿命也得到延长，但每次从休眠中恢复需要10秒的热机时间。

Acer 5300U的驱动程序使用Mirascan 5.0，它整合了扫描仪上的快捷按钮和系统里安装的各种应用软件，功能很强大。Mirascan 5.0安装的时候有多种语言可供选择，不过对于初级用户来说，其使用还是比较复杂的。Mirascan 5.0提供两种扫描界面，按钮模式和控制台模式，界面都非常漂亮，也可以非常方便地切换。按钮模式相当简单，5个按钮的功能和面板上的快捷键一一对应，当然它提供的功能会比快捷键丰富，点击“全部展开”即可打开；控制台模式适合那些进阶用户对扫描的图片作更多调整，可以调节亮度、对比度、Gamma值等参数，并可以进一步调节扫描仪的参数。值得一提的是，明基公司将他们开发的“微雕”扫描技术应用到驱动中，“微雕”是一个色彩管理引擎，其原理是把棱镜、反射镜、对焦镜头等硬件的光通过特性转换变为特殊数据加入到色彩管理引擎中，可以降低通过硬件处理造成的光学损失，使色彩还原更加逼真、细节层次更加丰富。在实际的测试中我们发现，使用了“微雕”技术扫描出来的图片确实比默认设置下的图片具备更多的细节，但是这时候要牺牲一些速度作为代价。

我们在默认的色彩设置下使用各种不同的分辨率进行扫描，图像略微偏灰，还有些暗，不过色彩很鲜艳，层次也相当丰富。我们使用一张纯白的纸来扫描，得到的结论支持了我们上面的结论，扫描的图像稍微偏向灰色，不过纸张的细节表现相当充分，纹路可以很清晰地辨别。

Acer 5300U随机附送了相当丰富的软件，包括Ulead PhotoExpress、Adobe Active Share、PhotoShop 5.0 LE、ABBYY FineReader Sprint OCR、Presto! PageManager、ScanButton Software、Copier Software、丹青OCR（黄金版）等。我们使用Acer 5300U进行OCR扫描，发现效果令人相当满意，英文识别率也比较高，但是在原稿质量比较差的情况下识别率就相当低了。

编辑点评：Acer 5300U的外形非常适合时尚一族的口味，功能也十分丰富，使用起来非常方便。扫描的效果相当令人满意，速度也比较快，配合“微雕”技术更可以满足那些对图像质量有进一步要求的用户。如果配合PDA、打印机和光罩使用，功能更是强大。让我们有些遗憾的是它的驱动界面对普通用户来说稍微有点难以操作，设置也稍微繁杂，但是克服了这些困难，相信Acer 5300U的表现会让你满意。



厂商：金山公司

上市：2001年9月

售价：49元

内容：双CD（包括李阳《疯狂英语》VCD）+说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

金山快译2002

金山快译作为金山词霸的姊妹篇，一直是金山公司翻译工具软件的拳头产品。并与实达铭泰公司的东方快车一起牢牢占据着国内英文网页翻译领域市场。此次，经过近一年的潜心研发，金山快译2002即将面世，下面让我们来看一下该款翻译软件新增加了哪些新特色。

多语种翻译

金山快译2002的界面沿用2001的浮动工具栏的形式，使用户能更快的适应升级后的金山快译。

金山快译现在支持中日英三种语言的翻译，拥有简、繁体中文到英文，英文到简、繁体中文，日文到简、繁体中文，共计6套翻译系统。毋庸质疑，日文翻译的加入方便了用户，扩展了金山快译的功能。此次，金山快译2002号称采用国际FastAIT翻译引擎，相较2001版本翻译质量有了整体性的突破，可读性相较以前产品大幅提高。采用大容量的专业词库，针对计算机、化工、电子、经贸等32个专业做了特别优化，确保文档翻译的专业效果。

在试用中，我们初步进行了各语种之间的翻译测试。结果表明关于日文的翻译质量比英中翻译要差一些，而英中的翻译质量与前一版本金山快译.net2001 相比也没有大幅提高。这与我们以前作翻译软件测试所得结果是一致的，那就是在翻译领域人工智能基础研究工作没有质的突破之前，相应的翻译应用领域也不会有质的突破。

嵌入式设计

金山快译2002一经安装，IE、Word、Outlook Express、Acrobat中立即具备翻译功能。金山快译会内嵌在上述软件的工具栏上，不必另行开启程序，英文、日文文档瞬间就可以变成中文。翻译后的页面保持原来显示的版式，保存、修改或是打印都很方便。

采用这样的嵌入式设计，使用户在浏览网页，查看E-mail或者阅读文档时就不必打开翻译软件，直接点击工具栏上的快译工具就可以进行翻译，而且能够保持原文档的排版模式，对于在Outlook和Outlook Express中收取的邮件，翻译之后可以随时保存，设计十分体贴用户。

定制汉化

在计算机应用的不同领域，即便是家庭用户，Winzip和ACDSee也是必不可少的，但是由于这些软件都是满纸英文，它们的强大功能未能得到充分利用，语言障碍防碍了国人计算机的应用。

金山快译提供了汉化软件的功能，在金山快译2002中又新增加了774个英文软件汉化包，总数量已经突破1000个！可以说基本覆盖了我们工作中所要用到的英文软件。使用这些汉化包来汉化软件快速而又准确，避免某些专业名词由于翻译不准而造成歧义，让用户可以更放心地使用汉化后的软件。

金山快译2002还提供了永久汉化功能，汉化后的软件可以脱离快译独立运行，即刻拥有永久中文版，用户脱离了金山快译的环境仍然可以使用中文界面的软件。

编辑点评：金山快译2002可说是与Windows XP同期上市，很显然，新版本的金山快译2002已经支持从Windows 95、98、Me到NT、2000以及 Windwos XP的全系列Windows平台。此次最有特色的嵌入式设计进一步方便了用户（我们认为这个功能早应该有了），日文翻译的加入在一定程度上也解决了一些用户的需求。对于总体翻译质量我们认为没有质的突破，另外，金山送测的版本在功能上有一点问题，我们已与金山公司联系，如全文翻译窗口，我们无法通过鼠标右键在原文领域粘贴待翻译文本。



金山词霸2002

厂商：金山公司
上市：2001年9月
售价：49元
内容：双CD（包括李阳《疯狂英语》）+说明书
推荐：★★★★

晶合实验室

金山词霸长久以来一直雄居词典翻译类软件的榜首，拥有牢固的的用户群。新版本的词霸除了词库更丰富、使用更方便之外，率先支持新操作系统——Windows XP。金山词霸2002的词库经过全面的修订和增补，最新增加30万词条，新增数学、信息、轻工业等10个专业词库，专业词库总数突破42个；修订12 000多个词条，内容覆盖23本词书；增加了6万条最新网络技术词汇，基本可以满足各种用户的不同需求。

下表为金山词霸2002词典及新增专业词库一览

荟萃词典	新增专业词库
《美国传统辞典》	数学
《现代英汉综合大辞典》	物理
《现代英汉词典》	力学
《高级汉语词典》	信息
《朗文综合电脑辞典》	轻工业
《朗文清华英汉电脑词汇》	矿业
《英汉心理学词典》	生物
《英汉汉英进出口商品词汇大全》	原子能
《最新计算机词汇大全》	电机工程
《金山图解词典》	地理
《最新商务英汉汉英大辞典》	
《新汉英英汉法律词典》	

金山词霸2002继承前一版本的语音功能，采用TTS语音技术，可朗读整句、整段乃至整篇文章，语音、语速自由调节，用户可以设置即时发声功能，当鼠标指向某个单词的时候，词霸系统实时发出该词的读音。

金山词霸2002安装后，系统中已经安装的IE、Word、Outlook Express、Acrobat等软件便立即具备翻译功能。金山词霸内嵌在这些软件的工具栏上，不必另行运行程序，用户在编辑或阅读文档的同时就可以即指即译，速度快、资源占用小、使用起来更方便。

金山词霸2002还提供了英文写作助手，当词霸安装完成后，英文写作助手就会出现在屏幕右下角的输入法选项里。中国人拼写英文难免会有不记得完整拼写的时候，这时，用户如果使用英文写作助手，只要输入头几个字母就会自动提示相关单词。

金山词霸2002还有一个重要的功能就是英文单词学习。金山词霸2002提供了两个单词学习的工具，一个是生词本，另一个是迷你背单词。

生词本可随时收录用户查询过的单词，在浏览界面可以按多种方式排序，方便查阅，允许用户指定单词的陌生程度，重点记忆，还提供了将单词打印成卡片的功能，方便用户随身携带。当用户查询的单词达到一定数量的时候就可以利用生词本进行单词测试了。

另一个工具迷你背单词中，用户可选择四、六级、TOFEL等10多种单词分类库，迷你背单词运行时只占用屏幕的一个小角落自动循环播放分类词汇，用户在不知不觉中就可以记住许多单词。迷你背单词还可以与生词本搭配，词汇可相互导入，用户可以根据自己的喜好来选择学习的工具。

编辑点评：除了支持Windows XP外，金山词霸的嵌入式功能与单词学习功能是此次最有特色的，随着我国申奥的成功与即将入世，国内已再次掀起英语学习的热潮。金山词霸2002无疑是国人英语学习的一大助手。

小软件大天地

关于Flash

本刊记者 司马平安 鼓楼

写Flash对我们而言比较难，不是因为不了解，而是因为太喜欢。从两年前记者第一次接触这款软件起就被它深深吸引……直到今天，自己虽然称不上是“闪客高手”，不过对Flash动画的制作倒也颇有心得。于是，在我们这篇需要客观分析的专题报告中就难免会带着自己的一些喜怒哀乐。不过好在世界上有不少人都有着和记者相似的感受，所以笔下自然流露出的色彩也从另一个侧面反映了Flash在忠于它的用户心中的感觉。

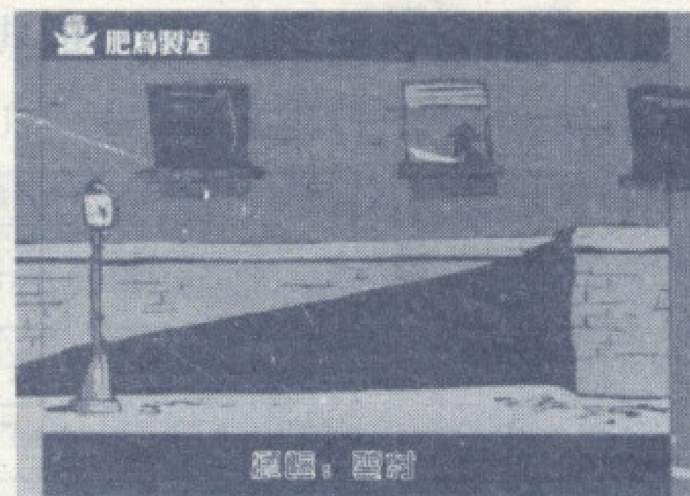






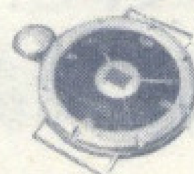
Flash是一个面向大众的软件，评价这种软件在世界上的影响力，可以由用户数量的多少开始。早在Flash3.0版本的时候，记者曾在某些官方网站见到过诸如已有多少网站在使用此项技术、Flash3.0的用户数目等具体数字，不过以后的版本，记者就再也找不到肯定的、具体的数字了，包括前些天在去Macromedia公司采访时也只得到了“50万以上”、“太多了”、“已无法统计”这样的答案。这其中或许有盗版过多的原因，不过这并不重要，记者所要知道的只是Flash用户是否已“特别多”就足够了。

Flash的成功开始于网络的发展，回想两年前的网络：单调的画面、直白的文字，只有少数极为简单的GIF动画跳跃在屏幕间。而畅游在今天的网络，你会发现精美的图片、活泼的动画以及方便的交互式设计比比皆是，而这一切的改变与Flash的广泛运用密不可分。由于工作的原因，记者身边的朋友大都在IT业内，他们中有不少人的工作与网络有关，当记者问及他们是如何看待Flash为网络发展所作的贡献时，大多数人都对其持褒赞态度，甚至有人这样对记者说：“我们现在在网上所看到的所有有创意的动画，虽然最后放在网上的格式不一定是Flash的格式，不过在这些动画的制作过程中一定都或多或少地用到了Flash技术。”这样的观点是否成立记者不敢肯定，于是便带着问题询问了中国某大门户网站的一位资深网页设计师，得到的回答是这样的：“他们是不是都用Flash做的我不知道，不过一般在网页中出现的动画或其它一些比较有趣的页面效果我倒是都可以用Flash制作，而且我们这里的大部分网页制作人员确实都是用Flash来制作页面动画的。”





除了在互联网上的广泛运用外，记者还欣慰地看到它已走入其它许多行业中，譬如广告业、电影业等。听电视台的一位朋友介绍，他们那里已为由Flash制作出的短片定出了明确的价格，具体地数目根据动画的秒数来计算。一款软件被用于各个行业，应该说这也是它走向成熟与获取成功的标志之一吧。



编辑导语

上篇：Flash的成功与Macromedia公司

1. 从网络开始

从历史来看，Flash的发展与成功真可谓一帆风顺。

在互联网刚刚起步的时候，由于各种原因的限制，特别是当时网速的制约，使得多媒体互动产品在网络页面中极为少见，直到后来Java的出现才赋予网络一点点色彩。然而，Java是一种计算机语言，对于大多数普通用户而言，用它制作网页极为困难。因此，虽然今天还有不少人在使用Java，但这些人大都是对计算机语言有一定了解的用户。这些少数用户并不能带动整个互联网的发展，Java也由此暗淡下来，甚至在许多新的浏览器中还被封存起来（在我们常用的浏览器中一般都提供有关闭Java的功能）。

此后，Macromedia公司的产品渐渐走入了我们的视线。首先是Shockwave，这是一个完全基于Macromedia Director所开发出的产品，它为用户提供了大量网络互动功能创作的可能性，并且通过Director开发出的应用程序可在网页中以插件形式直接运行，因此它曾一度引起IT界人士的广泛关注，而同时它的出现也为互联网的发展带来了一股新意。唯一遗憾的是Shockwave的创作是基于位图（Bitmap）格式，因此生成的文件都比较大，它的发展最终还是受到了网速的限制。

谈起Macromedia（http://www.macromediachina.com），对于大多数中国的普通用户而言也许还很陌生，然而在任何一位从事多媒体创作的工作者眼中，它甚至比微软、IBM这样的著名软件制造商还要更重要些。因为它是全球互动多媒体行业的先导，目前在全世界牢牢地占据着这一行业中85％的市场份额。Flash、Dreamweaver、Fireworks、Director、Authorware、Dreamweaver UltraDev等，这一个又一个大名鼎鼎的多媒体制作处理软件都是出于Macromedia之手，可见它在这一领域中的地位是何等重要。目前Macromedia公司拥有世界各地雇员1200名，在全球知名软件公司中排名第四。

近几年，随着网络的飞速发展，Macromedia公司的决策者似乎看到了它的未来，相信多媒体技术会在互联网上得到广泛的应用并将为所有上网的人提供更为方便、有效的服务。于是，他们便开始研究如何利用自己在多媒体技术领域内的优势去打开网络市场，因此，才有了Shockwave与今天的Flash。

Macromedia公司所推出的Flash版本由2.0版开始，因为它本是Future Wave公司的产品，当时的名字叫Cel Animator。为了适合于网页制作，该公司将这款软件改良为基于矢量（Vector）的动画制作软件，并更名为FutureSplash Animator。由于当时这款软件在功能上还未完善，其所能提供的制作范围也十分有限，因此它的出现并没有引起大多数人的重视，只有Macromedia公司的决策者们由Shockwave的受阻中看到了这款软件的前景将一片光明。他们知道矢量技术能够解决限制网络多媒体发展的根本问题，同时这也是一直以来Shockwave所不能解决的问题，即网速限制问题，因此他们便买下了FutureSplash Animator并加入了一些新的功能，推出了Macromedia Flash 2。而后，Flash的技术经过不断改进，在Flash 4.0时终于得到了众多用户的认可。

现在，Flash已经开发到了5.0版本。在今年美国网上分析公司WebSideStory宣布的最新调查报告中指出，在世界范围内的Netscape浏览器用户中，Macromedia公司的Flash已经成为最受欢迎的插件程序。这次调查是WebSideStory和世界范围内的150 000多个协作网站合作进行的，目的是要对网上交通和浏览器的信息进行一次统计。调查之后该公司的分析人员发现，从1999年1月到2001年1月，在所有的网景浏览器用户中，使用Flash软件的用户比例从45%上升到了90%，整个翻了一番。另据资料显示，网上下载Flash的用户从1999年1月的45%上升到了2000年同期的68%，而到今年4月为止，已有将近88.2％的网景浏览器上都装有了Flash软件，这一数字已远远超过了LiveAudio、AVI、Beatnik和Real Player等Flash的竞争对手们。也难怪调查之后WebsideStory的副总裁吉奥夫. 约翰森会有这样的感叹：“Flash软件已经成为网上活力的标志，有了这样的市场份额，我们认为Flash将超越游戏和卡通的范畴，进入到像电子商务、主机应用界面和广告等真正的商业应用中。”

从以上的成绩中，记者很难分辨是Flash帮助了Macromedia公司的发展还是Macromedia帮助了Flash这款软件的流行，但从历史中却可以清楚地看到：进入了Macromedia，Flash仿佛如鱼得水，从2.0到5.0，这款软件已逐渐成熟起来，其界面也越来越像Macromedia公司的高端多媒体制作工具——Director了，这种成熟同时也吸引了其它众多IT厂商的注意，它们纷纷与Macromedia公司合作

并在自己开发的浏览器中内置了Flash的插件（Internet Explorer和Netscape Communicator都是从5.0版本便开始内置Shockwave Flash插件的，不过当时还是针对Flash4.0的插件）；另一方面，拥有了Flash的Macromedia公司也有如如虎添翼，不但在全世界掀起了Flash的风潮，同时在这股强风之下，Macromedia公司的其它产品譬如Dreamweaver、Fireworks等以其与Flash的良好搭配也活跃了起来。在我国，许多网页设计师都认为Dreamweaver、Fireworks、Flash这三款软件是建设网站不可或缺的工具，并戏称其为一网页制作三利器。

时至今日，在网上我们可以看到大量的Flash作品，一些人喜欢用Flash进行创作，还有一些人喜欢欣赏Flash的作品。而Flash的发展与未来就成为了这些人最关心的话题。为了得到这方面的第一手材料，记者特意走访了Macromedia公司并对该公司的Flash产品经理Eric Wittman进行了独家专访。

2.Eric Wittman访谈实录

Macromedia公司的总部设在加州，因此一般情况下国内的记者很难与其内部高层领导直接接触。这一次恰逢Eric Wittman来中国考察，本刊记者是幸运的，因为能够有这样的机会给读者提供一些平时无法了解到的信息。

Eric Wittman先生曾经是Macromedia公司在互联网和多媒体制作工具领域的技术专家，负责Director、Flash和Shockwave等软件产品的战略策划和技术指导工作，此次他作为Flash产品经理来华，主要是针对产品线的扩展、用户市场调研以及Flash相关软件产品的升级研发等方面进行细致的考察。

在预约的采访日，为了得到更多的信息，记者一大早便赶到了采访地点，并提前开始了采访。从外表看Eric Wittman先生不是一个十分讲究的人，金黄色的短发、微微敞开的衬衫领口，给人一种充满活力的感觉。在整个采访过程中，Eric谈吐自然，并始终用微笑面对记者，使两人在和谐的气氛中就很多大家所关心的话题展开了深入的讨论，每逢碰到光用语言无法说清的技术性问题，Eric先生就会走到黑板前用图表等方式给记者以细致、直观的讲解。由于记者原本的一些想法也与Eric不谋而合，因此彼此的交流显得流畅愉快，采访时间也因此而一拖再拖。以下就是本刊记者（简称记）对Eric Wittman（简称E）专访过程中的一些主要内容。


挑起大拇指的Eric

小巧的矢量图形

计算机中的图形格式虽有很多，但万变不离其宗，任何图形都是由数据组成的，所不同的只是计算机在对这些数据进行计算处理、还原图像时所用的计算方法不同。对于我们最常见的位图（Bitmap）格式的图像文档而言，计算机所采用的计算方法是建立在（X、Y）轴屏幕对点的基础之上的，计算方式虽然简单，所能处理的颜色数目也很多，但需保存的数据量非常庞大，因此这种格式的图像文档一般都比较大，也不能自如地缩放。因为每一像素点都会在图像放大的过程中跟随放大，如要缩小图像文档的大小只能通过降低图像质量、减少颜色数目来实现。而矢量图形建立在矢量坐标的数学模型之上，这种图形的计算方法比较复杂，但需保存的数据比起位图文件就要小得多了，另外由于矢量坐标的特性使得矢量图可以自由地变换大小而不影响图像质量。举个简单的例子来讲，如果需要描述一段长5米的线段，位图格式是通过线段上点对应的屏幕坐标来确定的，而矢量图是通过原点位置、线段长度与水平夹角这三个要素来确定的。这种确定方式的不同导致了计算法则的不同，从而使两种图像格式之间有着明显的差异，一般来说这两种格式之间是无法互换的。

前文已提到Flash是建立在矢量图形格式基础之上的，这就使得由它所创造出的文件都比较小，这样就减少了网络传输过程中带宽的浪费。而用Flash开发出的文件也可任意地改变大小，这对于单一的Flash动画而言也许看不出太多优势，但对于由Flash直接发布的网页而言就有极大的优势，因为这种网页可以随屏幕分辨率大小的变化而自动变化，同时图像质量也不会有任何改变。另外，在这项技术运用的基础下，Flash动画自身的播放速度就很快，因为所有的动画在数据处理时都是点和位置的变化。

记：请问您这次出访的主要目的地有哪些以及您在中国的主要计划是什么？

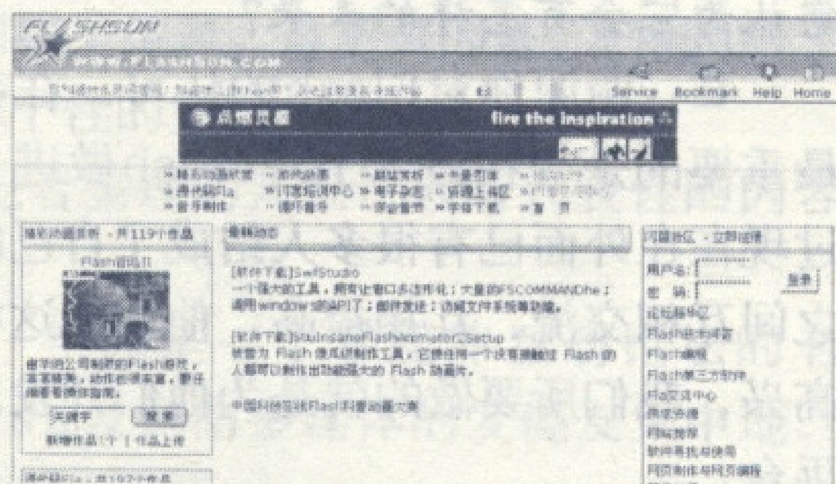
E：我这次主要走访了韩国、中国台湾地区和中国大陆，前些天在韩国有一个技术交流会，有很多专家在一起交流。另外，我这次出访的主要目的就是要研究一下整个亚太地区的情况，以便回去可以根据这边的实际情况制定出相应的方针以及开发策略。

记：前些天，北京刚刚获得了奥运会的主办权，请您谈一下贵公司在这次申办成功之后对中国市场有怎样的看法以及会否加大在中国的投入？

E：首先祝贺你们取得了2008年的奥运会主办权。我们都知道Macromedia公司的Flash是一个网络多媒体制作软件，而且是一个比较开放的软件，在上一次悉尼奥运会中除了他们的官方网站没有用到Flash外，其它所有对奥运会进行报道的网站基本都用到了Flash技术。这一次中国申奥成功，我们也很看重这一次机遇，希望通过这次能有更好的发展，让更多的中国人了解Flash。

记：前几日，贵公司与北大方正共同推出了Authorware5.2 中文版，不知贵公司近期在中文版软件的开发方面是否有一些新的决定？

E：在我们的计划中已有关于开发完全支持中文Flash的考虑，但是由于现在工作还没有完成，所以我不好说明究竟会在何时推出哪个版本的中文Flash。这个计划我们是一定会做的，因为我们很重视中国的市场，我这次来这里也是为了更好地了解中国的情况以确定回去后该如何做。



闪盟在线：www.flashsun.com

记：那么贵公司是否已有考虑选择哪家公司作为你们的合作伙伴与您一同开发中文版的产品？如果有的话贵公司会考虑采用哪种合作方式？

E：这个到现在还没有，我们的技术目前在这个领域中处在很高的位置，即使会有合作我们也不会将程序的源代码完全提供给其它公司。

记：您刚才提到有关源代码不能公开的问题，那么请问贵公司是如何使那些插件制作厂商为贵公司的产品制作更多插件以更好地发展自己的产品呢？

E：在这个问题上，我们与那些第三方厂商一直有很好的合作，我们会提供给他们一个API，只要他们拿到这个程序就可以很方便地去开发相关插件了。

记：那么贵公司所提供的API是免费的么？

E：目前最新的API还没有完全完成，完成后我想应该是免费的。

记：我们都知道播放Flash是需要插件支持的，并且Flash 4与Flash 5所需的插件是不同的，在这方面贵公司是如何与浏览器开发厂商进行合作的？

E：目前我们已与几乎所有的浏览器开发厂商取得了联系，在他们的浏览器中都已带有我们的播放器，你现在只要使用浏览器就可以播放Flash了，我们现在所要做的就是在我们的产品升级时，及时的给他们提供最新的播放器。另外，由于Flash本身是由一种标签语言（一种类似HTML的语言）开发的，因此当你用Flash 4的播放器去看Flash 5的作品时也能看到大部分内容，只有那些由Flash 5的新增功能制作出的东西才无法看到，这与Java等产品的发展不同。

记：在Flash 5推出后，有人说它已越来越像Director了，请问会否有一天贵公司的产品会产生自我竞争的矛盾以及您将如何解决这样的问题？

E：对于这两个软件而言，Director永远处在高端位置，而Flash是在一个低端产品的位置。虽然他们看起来很像但是其中有很大的区别，譬如Director有自己的Lingo语言，可以用于开发一些大型软件或游戏；另外，由于他们所面对的用户始终不同，因此也不会产生自我竞争的矛盾。

记：现在互联网三维图形技术的应用越来越广泛，譬如中国网易的Rocky N3D——虚拟3D网络空间等技术被大家炒得沸沸扬扬，不知您对这方面的看法如何？

E：你所说的产品我没有听说过，不过由我们Director开发的Shockwave中的3D功能是目前世界上最好的，因为我们得到了很多厂商的支持，包括Intel在硬件方面的支持以及那些著名的三维软件制造商譬如Maya、Softimage等。我在美国也看到有很多厂商在做与你所说的相类似的产品，不过最后他们都转向了我们，并改用我们的产品了。



闪客天地：www.flashsky.com

记：对于Fireworks与Photoshop的竞争问题您如何看待？并请问您认为贵公司现在的产品具有何种优势？

E：Photoshop在网络图档的制作中不是很好，因为它是处理那些向量的图档，生成的文件都比较大，因此会有更多的人在最后阶段使用Fireworks来处理。其实这中间就有一个Fireworks与Photoshop相互配合的问题，Fireworks可以输入Photoshop生成的图档并进行很好的处理，得到一些很小的文件，但Photoshop对Fireworks文件的支持就不是很好了。另外，还有一个很重要的方面就是Fireworks可以和我们的其它产品进行更好的配合，我们可以把它制作的图档直接导入到Dreamweaver中用于制作网页。

记：现在，北京宽带网正在普及，特别是到了奥运会的时候北京将成为一座光城。有人说随着宽带的普及，Flash将会慢慢消失，你是如何看待这一问题的？

E：很多地方的宽带已经建好了，但是大部分网站都是面向全球的，而全球还有很多的地方在用Modem，因此他们还是要用到Flash技术的。另外，除了桌上电脑外，还有很多掌上电脑、手机等是在使用无线上网，他们也是要用Flash的。最重要的是宽带并不是无限的宽，它还是一个有限的量，随着上网的人不断增多，它就会像高速公路一样随着汽车的增多而再一次变得拥挤，即使它真的可以变得足够"宽"，那我想在网上放一些小的文件也是有好处的，因为这样毕竟可以多放一些。还有，无论网络怎么变，Flash有它自己的特点，它现在可以用于各种不同的平台，在不同的平台上它都吸引了无数的用户，因此我相信它是不会消失的。

记：我的最后一个问题是：对于Flash，它现在已成为一种新兴艺术形式的创作工具，从这个角度您认为它会有怎样的未来？

E：谢谢你对Flash的认可。在我们这方面，最重要的是会在技术上对Flash做进一步提高，不过现在在外面已有很多人结成了自己的团队，他们之间互相交流、互相提高。他们能这样，我们也很高兴，我们所要做的就是为他们开发出更好的技术平台。

还有很多内容由于本文篇幅有限因此无法刊登，不过从以上的对话中，我们可以看出Macromedia公司的领导者对Flash的前景非常看好，也正因此他们对Flash的开发会投入更多的力量。

一个精明的决策者不会将自己的力量投入到一款毫无前途的产品当中。从Macromedia公司、从Eric那里我们仿佛感受到了站在金字塔顶鸟瞰尼罗河的奔腾，那么接下来，就让我们从另一个角度，站在尼罗河上仰望这座金字塔，看它多么雄伟壮观。

流式播放技术

当我们打开一个网页时一般都会有一段等待时间，这段时间包括了本机与站点的连接过程以及将所开页面内容下载到本地磁盘的过程，我们在网上所看到的一切其实都是已下载到了本机的内容。显而易见，这种全部下载再浏览的方式只适合于一般的图片以及文字等比较小的内容，而对于像视频、音频等比较大的文件就无法采用这样的方式了。因此，为了使大型文件可以较快地出现在用户本地的计算机中，流式播放技术应运而生了。其实所谓流式播放就是一种预读取技术，这种技术可以使我们在浏览视频、音频等文件时，做到一边欣赏一边下载未欣赏的部分。比如，当我们用Media Player打开一个在线播放的节目时，可以看到在播放未开始的阶段会有一个Buffer（缓冲）过程，其实这就是将我们所要打开文件的开头部分下载到本机的过程，此后在我们欣赏这部分影音的同时，系统会在后台自动下载文件以后的部分以保证整个文件流畅播放，由Flash生成的文件同样采用了这项技术。与此类似可以用这种播放方式发布在网上的文件与一般的文件有所不同。举个例子：我们可以在网上在线试听RM Radio节目，却无法直接收听MP3格式的音频。这是由于一般的音、视频压缩格式由于其编码方式导致生成的文件不具备数据分割以及可分级性等特点。另外，这些文件大都只适应于在稳定传输速率的保证下进行播放（譬如CD-ROM等），而可以在线播放的文件采用了适合网络传输播放的新的压缩格式，即可变比特率的传输与读取方式，使得在极不稳定的传输速率下仍能保障文件流畅运行。由此可见，虽然Flash生成的文件比较小，但这项技术的使用仍然至关重要，因为它保证了Flash动画在网上播放时的流畅性与稳定性。

下篇 闪客人生

闪客这个词开始在传统媒体上出现时，网络

里早已吵嚷得沸沸扬扬。将“闪客”这个词输入新浪网的搜索引擎后，可以得到一连串令人目不暇接的地址：网站、主页、论坛、新闻……闪客们未经渲染，不动声色地就在网络里占据江山，且有星星之火已经燎原的趋势。而他们攻城掠地的武器却只是一个不大的工具软件、一些独特的创意以及青春勃发的表现欲。

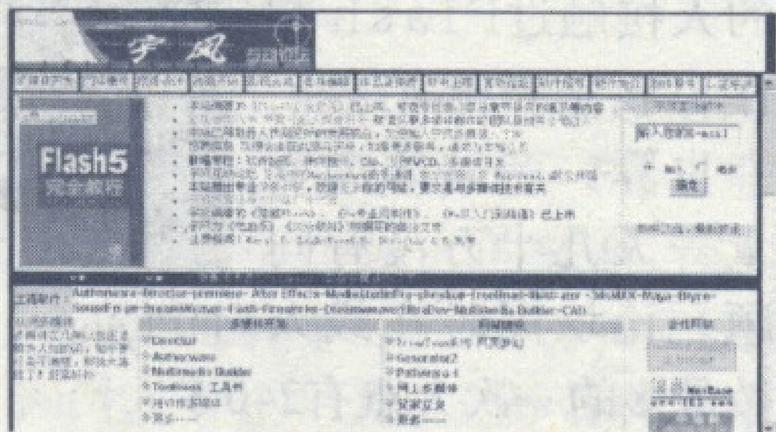
为什么叫闪客？很张狂的一个名词其实只是Flash爱好者的中文昵称，大约是参照了黑客的命名方式吧。谁发明的这个词并不重要，重要的是这个词清晰、漂亮，闪字不仅仅对应了Flash的中文含义，还动态地反映了闪客们的作品、创作状态以及Flash作品所带来的光彩。

1. 闪客大家谈

在狂看了几十个Flash作品后，带着强烈的好奇心，记者开始了和闪客们的接触。幸而闪客们并不像黑客那样躲躲藏藏，做神秘姿态。好的闪客都会将自己的E-mail和OICQ号像签名一样留在作品里，以一种平和坦率的态度欢迎任何人的拜访。记者于是陆续拜访了闪盟在线、蚁盟、Flash爱好者、天地刃TOV、闪客天地、宇风、春水堂以及闪客帝国等闪客网站，虽然在创作风格、体裁上各有所好，但是闪客们热爱Flash的原因却基本相同——Flash容易上手、有丰富的表现力、文件短小、容易在网络上传递。最重要的是，Flash给了他们更多发挥个性的空间。

以下是记者整理的几段比较有代表性的闪客访谈笔记。

宇风——宇风是一个多媒体互动论坛的名字，一群Flash及网络多媒体的发烧友集中地。“宇风”建站于1999年，内容包含有图像、视频、三维、Internet及多媒体合成软件，并提供在线教程及交流，日浏览量在50 000以上，有20多个人参与网站建设。


宇风论坛：yufeng21.com

由于宇风的成员分布在天南海北，很多人之间都没有见过面，记者只能和他们约好在聊天室里见面。聊天的话题是“Flash的优势和未来”。

大部分聊友肯定了Flash小巧、精致、易于上手的特点。网友78932说：“Flash是一个实现梦想的东西，有很高的商业价值，它的前景就是完善自己，和别的软件合作。Flash自身的优势也是最吸引人的地方在于它的小巧精致。但是做Flash得有创意，能充分利用Flash特点的创意。”网友阿呆对此表示同意：“Flash给了我们更大的生存空间，它提供了完善的绘图功能并且是矢量图。现在技术应该不是最大的问题了，主要是缺乏好创意，或者创意很好但是粗制滥造，让人不舒服。”寒冰则补充道：“我的拍档用Flash做了个客户端社区，可见Flash功能之强大，现在连东南电视台都用阿贵做片头了。曾有报道说Flash甚至会应用在家用电器上，比如用Flash动态显示冰箱里的冷冻情况。”“画面比HTML漂亮太多，还有就是输出文件小，适合我国网络国情，插件的普及率也高。其实现在有很多比Flash好的技术，但就是插件普及率跟不上。”

当然也有反面意见，比如dexn，他尖锐地指出：“Flash虽然很出色，但在多媒体里边只能充当小角色。在我看来，Flash只适合做动画，虽然效果看起来很华丽，但我并不觉得它可以经受得起大场面；另外，FLAH绘图也不算出色。”

最后聊友们达成了妥协意见，即Flash是大众化平民化的多媒体软件，最适合做简单动画，要和其它软件结合才能够完成更大更好的作品。

（宇风：http://yufeng21.com ）

天地刃TOV——Flash具有很大的魅力，接触Flash已经有3年历史的天地刃TOV对第一次看到flash的情景还记忆深刻。“第一次看到Flash作品的时候，惊讶啊。那时候我连HTML网页还不会，正想学做网页。而中国网络还没有现在这么火，也就是刚起步吧。”这个闪客回忆道。“我是在日本的一个Flash网站看到的Flash作品，作品的动态和音效一下子就把我吸引住了。当时就有了想制作Flash作品的强烈欲望，于是开始寻找Flash软件，弄到一个试用版就和找到宝贝一样，拼命地学。那时候我接触电脑也就3个月，计算机还不熟悉呢，基础很差。学起来非常累。”

记者：遇到过困难没有？

天地刃TOV：困难当然有了。你想一个刚会用Windows的人学习Flash会怎么样啊！但是我太喜欢Flash的效果了啊，1个月就学会了。制作了一个Flash网站，我的第一个Flash作品是用Flash 3制作的，现在看了很土，但是在3年前曾经风光一时。现在不行了，拿出来丢人现眼，不过有点让我挺开心，就是很多人是看了我的Flash，才疯狂去学Flash的。

记者：你现在的工作和Flash有关系吗？

天地刃TOV：主要做Flash广告演示，Flash变成我的职业了。由玩到改变自己的前途，我觉得这是很自然的事。我这个人读书很不用功，不喜欢学习，可是学Flash的时候却冲劲十足，从未有过一个月疯狂学习不拿下来就绝不罢休的情况。然后，随着Flash的发展，制作Flash可以当作一个职业了，我就成了专业Flash制作者。

记者：今天Flash发展到什么程度了？和3年前相比有何不同？

天地刃TOV：现在各大门户网站基本都有Flash广告。世界各超级品牌的主页也基本都有Flash，甚至全部是Flash。技术上现在的Flash变化不大，只是在互动方面有些增强。视听效果是Flash的最大特点，Flash提供的对元素移动放大缩小功能，在不同组合搭配下能产生各种不一样的视觉美感，所以提供给创作人员的自由度很大，很受欢迎。

记者：你觉得你和其他闪客有相同之处吗？

天地刃TOV：基本都是网络中喜欢新鲜事物的人，很多是制作网页的，喜欢看动画，玩游戏。因为Flash能满足自己一些梦想，比如做游戏、MTV。虽然制作出来效果比专业差很多，但毕竟是自己做出来的，而且，许多闪客后来都变成了专业人员。

记者：对Flash的将来怎么看？

天地刃TOV：我不看好Flash的前途，我一直在学习新东西，以免被时代所淘汰。

（天地刃TOV的主页：http://tov.etang.com）

DFlying——和天地刃TOV经历类似的DFlying在一个阳光明媚的下午来到编辑部，他的外表完全不“闪”，只是在谈话的间隙里，有一些飞扬晶亮的灵气掠过他的脸庞，暗示着他有一段很“闪”的生活。DFlying的Flash作品中，《我的心好乱》是国内第一个比较正式的Flash音乐电视MV（Music Video）。

记者：谈谈你的经历吧。

DFlying：我读的是外贸英语专业，毕业后在国贸工作了半年，然后去中关村装了一年电脑，还做过网吧。99年10月，在网络里看到闪客帝国，一去就再也离不开了。我刚去的时候，是个对Flash并不了解的菜鸟，是帝国里的朋友帮助我成长。当时在帝国里的有小乙哥、老蒋、小冬瓜、灰了、DEAN、JIMBOB等，都是国内的闪客高手。记得当时我进去看了看，用一个下午把Flash的基本原理都学会了，然后就自己做Flash。我在帝国里认识了许多人，最重要的一个是边城浪子，2000年4月我随他到了Ting365网站，就在那里一直工作到了今天。

记者：Flash改变了你的人生轨迹，对此你有什么看法？

DFlying：我觉得挺幸运，如果没有网络，我不会接触到Flash，没有Flash，我不会有今天这么充实的生活。现在，我是公司的多媒体部门经理，负责设计制作，比如动画、游戏、MTV等等，都跟Flash有关。挣钱不是很多，但是心情很愉快，因为兴趣和工作完全统一了。

记者：闪客帝国对国内Flash的发展起了什么作用？

DFlying：应该说作用还是很大的，闪客帝国集中了国内比较早接触Flash的人，塑造了一种分享、沟通、促进与合作的良好气氛。初学者可以从帝国那里得到很多的帮助，分享其他人的创作经验和素材，互相欣赏和评价作品，使自己的水平很快得到提高。后来网络里Flash的教程和论坛多起来了，这种分享和促进的精神也随着Flash传播开。

记者：你估计现在国内做Flash的人有多少？

DFlying：这可就无法估计了。99年帝国刚建立的时候，注册人数大概有100多人，现在已经将近2万了。估计国内目前上网的人里总有1/3以上的人接触过Flash制作，我是指哪怕会一点也算。帝国的浏览量一天几十万没有问题，论坛同时在线人数最多的一次大概有240多人。



DFlying（左）与边城浪子

记者：谈谈你自己的梦飞工作室吧。

DFlying：梦飞工作室不是严格意义上的工作室，是纯粹为满足兴趣成立的，所有成员都不在一个地方，有事就互相帮一帮，各尽所长。建立梦飞没什么特别的想法，就是觉得好玩，而且人不可能所有的东西都精通，所以就想让大家发挥自己的特点，取长补短。

记者：最近各种Flash动画大赛很多，你对此如何看待？

DFlying：没看法，我个人对此不感兴趣。我做东西是我喜欢，不为任何比赛，不为任何奖品，至于别人怎么想我不知道。比赛对Flash的推动作用我还没有看到，到现在为止，参加比赛的好像还没有一个可以称做‘好’的作品。这样的比赛只会让新手们更浮躁。当然，它对投资者是个很好的宣传。我觉得现在的人功利性已经很强了，曾经有过一个什么爱国主义的网站想做个爱国题材的Flash比赛，结果有些人一上来就嫌奖品太低级。现在的人，更多的是自我吹捧和沾沾自喜，我们最早的那种对Flash本身纯粹的热情已经很少在他们身上看到了。



闪客帝国：flash.ting365.com

DFlying说话很快，“Flash只是一个工具，不要把它看得太神奇，真正好的作品是来源于人本身的。当然，学习的规律在这里也适用：虚心、踏实、毅力和对新事物的执着探求。”这位年青的网络多媒体工作人员最后强调。

（梦飞工作室：http://web.jt.js.cn/user/Flash/index.html）

边城浪子——DFlying的谈话中出现率最高的一个词汇就是“边城浪子”，这个词汇不仅仅是高大勇的ID，还代表了一种纯粹的理想主义生活。现任听听电子商务服务有限公司副总经理的边城浪子，是国内最早做个人主页的一批人之一，也是国内最早的闪客之一。他制作的关于98年世界杯的主页在国外得过奖，被称为当时中国主页制作最高水平的代表。1999年，聚集了一群闪客在身边的边城浪子创立“闪客帝国”。经过两年的经营，“闪客帝国”已经成为国内最大和人气最高的Flash专业网站，极大地促进了Flash在国内的推广和发展。

边城浪子的工作繁忙，记者好不容易才通过电话和E-mail找到他。

记者：边城浪子，你是什么时候被Flash吸引的？闪客经历给你带来的收获是什么呢？

边城浪子：我是在1997年第一次接触到 Flash 2，那时候就是觉得很好玩，很有吸引力。几年的闪客经历让我认识了很多朋友，其中不乏绝顶高手。我想闪客之所以受到欢迎是因为他们的作品都带有强烈的个性，而且很多人能够将自己的想法融合到作品里面，Flash给我们带来了一个新的发展和想像空间。

记者：FALSH现在被炒得很热，你认为它是完美的多媒体工具吗？

边城浪子：Flash当然不是完美的多媒体工具，缺陷很多，包括脚本功能不强，容易被破解等，但是随着版本不断升级，应该越来越完善、越来越健壮。以目前的现状来看，如果方向正确，还是有可能统领网络多媒体的。

记者：闪客帝国的将来打算走一条什么道路呢？有没有计划发展成一个商业网站？

边城浪子：目前还是我的个人网站，但是各

ActionScript

之所以要将它提出来作单独的叙述是因为它的作用实在太大了，如果没有它，Flash也许就不能称之为一个功能强大的软件了。ActionScript是Flash的脚本语言，我们可以通过它来控制Flash电影中的对象以创建各种各样的交互性元素。从某种程度来说，ActionScript是在Flash 5中加入的最有力的新增功能，虽然我们在Flash 4中已可以使用一些简单命令来创建网页的交互功能，但那只是一种最简单的仅支持字符串数据类型的脚本语言。在Flash 5中，ActionScript成为了全新的、真正的内建脚本语言，完善的数据类型、点语法程序规则、大量动作的增加，这些都给了我们进行自我创作的更大空间。

ActionScript的很多功能与语法规范都与JavaScript类似，这是因为他们有着共同的祖先——ECMA-262规范。它是由ECMA（欧洲计算机制造商协会）所编写的，最终完善为JavaScript语言的国际标准，而Flash中的脚本语言ActionScript也是在它的基础上开发出来的。因此，如果你有JavaScript语言的学习基础，那么对ActionScript的学习就会更轻松些，不过要注意这两者间还是有着很大的差异，譬如在ActionScript中就不支持JavaScript的函数构造器……如果你对这两种语言都不太了解，打算从头学起也不要紧，因为Flash的风格一向是易学易用的，ActionScript也不例外。只要平时多看看网上的免费程序库，相信很快你就可以入门，并找到创作高技术作品的捷径了。

方面的合作机会比较多，可能会慢慢发展成为一个商业网站。

边城浪子的话语不多，然而，以个人之力毫不带商业色彩地维护着巨大的闪客帝国，他所做的必然比我们想象的要多得多。

边城浪子的好友，最近在公众媒体上频频曝光的老蒋希望通过自己的社会活动，使更多人了解和使用Flash。毕业于中央美术学院的老蒋更多强调Flash在设计等实际领域方面的应用，这位资深闪客对Flash的评价是"Flash可以是任何形式，你见过的或没见过的，想到的或想不到的。"老蒋谈到，虽然FALSH太依赖于CPU速度，不过在现有带宽下的WEB和掌上无线终端还很有用武之地；国外和国内FLAS的差距主要是思想及表现方式（风格、造型、色彩……）等方面，而不是技术的差距，国外动画题材更多样，触及到社会的各个层面，目标人群更广泛，已经形成了一种文化，影响着社会生活的方方面面。对闪客好友们，老蒋非常欣赏："BBQI是位优秀的作者，从化学专业转到这行在我看来完全是神奇的化学反应。小小的动作片特点非常鲜明，也是一个成功的典范。"


老蒋的作品

（闪客帝国：http://Flash.ting365.com/index.php；老蒋的个人网站：http://www.heaventown.com/）

Flash改变了天地刃TOY的人生，给DFlying充实的现在……兴趣激发出来巨大动力。如果我们的计算机教学能够有Flash一半的吸引力，完成计算机等级考试的学生们也不至于还是等同于机盲了，为什么不把Flash引入中学教育中去呢？

Flash中闪烁着创作者的灵感，奔涌着自由开阔的想象力，这是Flash最引人注意的地方。比技术更重要的是人的思想，只有思想才能产生独特的创意。闪客毛毛熊benni在他的评论文章里谈到目前Flash的情况，坦言道："我们的作品中有太多的雷同，形式的重复，难以突破自己的创作形式和思路，这也是广大闪客，包括我在内的Flash制作者和爱好者所面临的新的问题。"

因为Flash，才有了闪客。因为有了闪客的创造，才将Flash打磨得更加灿烂。那么Flash对于更多地还在学习与不断努力中的人来说又是如何呢？在近期举办的Flash动画电影节中记者就接触到了不少这样的人，接下来就让我们再从这些人的视角来观察一下Flash更普遍的意义吧。

2. 中国首届Flash动画电影节

2001年4月18日，主题定为"闪耀数字时代，展示真我风采"的"中国首届奔腾4处理器电脑Flash动画创意大赛暨Flash动画电影节"在环球影城（Universal Studio）的地带广场上正式拉开了帷幕。

本次电影节是由是由Macromedia公司和英特尔（中国）有限公司共同主办，iTOM公司承办，开始于2001年4月18日至2001年8月15日结束，历时4个月。

本届Flash电影节所设比赛类别共分3个组：专业组、非专业成人组及非专业家庭组。比赛类别包括Flash网站演示、教学课件、互动游戏、公益广告、IStory和E-Card等。另外，大赛设"分项奖"和"网友投票奖"两大奖项类别，奖品总额共计200 000元人民币。

在参赛作品收集期的两个月内，大赛组委会共收到了来自全国各地的参赛作品4500多份，其中很多参赛者还亲自来到大赛组委会办公地点直接送交作品。参赛的爱好者来自全国各地，包括来自香港和台湾的许多朋友，甚至还有一些远在大洋彼岸的留学生也寄来了他们的参赛作品。值得一提的是，在作品收集截止日期之后，仍不断有爱好者投送作品，给作品收集工作带来了很大的压力。另外，在整个比赛期间，大赛官方网站http://www.pentium4flashcontest.com 的访问量达到了500多万，这一数字也大大超出了举办方的预计。


颁奖大会入场处

颁奖典礼于2001年8月31日在北京保利剧院隆重举行。

在本次大赛颁奖大典上，大赛组委会现场揭晓了本次大赛专业组、非专业成人组及非专业家庭组共计12个奖项的获奖者。Macromedia公司的副总裁Dan先生以及Macromedia公司的执行副总裁兼首席运营官Stephen先生专程从美国赶来参加本

届颁奖大典。此外Macromedia公司的亚太区副总裁赵善扬、Macromedia公司大中华区总经理马俊强、Intel公司中国区总经理杨旭、Hdt*互动通的总裁兼首席市场运营官王灏、奥申宣传部副部长郭坦先生以及众多的IT界知名人士出席了颁奖大典并为12名获奖者颁奖，大赛组委会还特意从全国各地邀请全部大赛的候选人来到北京参加颁奖大典。

本届颁奖大典场面非常宏大，内容也很丰富，所有获奖的优秀作品都在现场展出，另外还有很多国外的Flash经典作品也同时展出，让现场的观众大饱眼福。

由于本次到会的都是Flash爱好者，因此现场的气氛很热烈，记者抓住了其中几个比较有意义的镜头，希望这些镜头可以从一个侧面勾绘出这些闪客们的执著与特点。

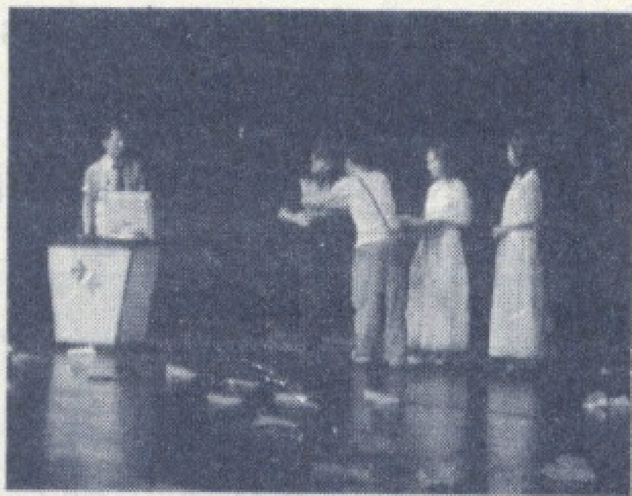
镜头一：

颁奖仪式定在2001年8月31日晚7时30分举行，而许多爱好者5点便来到了剧院的门口，这其中大部分人并没有收到晚会的门票，他们来这么早是在等是否会有多出的门票发给它们。但是由于在网上注册的人数过多，因此本次晚会的门票早已发空，不过他们并没有放弃。在晚会中途，记者曾走出礼堂仍然看到很多人仍在门口徘徊着，这一场面令记者想起了某位歌星演唱会外的情景。带着一种好奇，记者在现场采访了一位名叫katony的网友，问他为何还在这里等待。他说："我很喜欢Flash的作品，也喜欢自己做。没能进入会场我很失望，不过在这里还有很多朋友，与他们聊天我学到了很多。听说晚会后还会有一个小型的聚会可以随便参加，我很希望能在那里认识更多的Flash高手……"

katony所说的聚会是在当日晚10:00后开始的，参加的人很多，而且当天晚上还有中国足球队的世界杯外围赛。

镜头二：

本次会场的布置与奥斯卡颁奖典礼颇有些相似之处，而大会本身也开始于电影大师卓别林的一幕无声剧，看来大会主办者是想把这此Flash大赛办成一个名副其实的"电影节"。



颁奖现场

镜头三：

在本次大赛非专业组的获奖者中有一位残疾女孩，由于她听不到声音，因此创作了一份无声的作品。作品本身的制作并不复杂，但是对她来说，能够在众多参赛者中脱颖而出，相信要比别人付出更多的艰辛。因此，当她上台领奖时记者听到了本次大会上最热烈的掌声。虽然她听不到，但记者发现：当她看到现场所有的人在为她挥舞双手的同时，脸上洋溢出了一种极为灿烂的表情。

镜头四：

此次大会除了有众多的Flash作品展示外，组织者还安排了文艺表演。其中雪村演唱的《东北人都是活雷锋》现场反应最为热烈。能够受到现场观众的欢迎，除了因为这首歌的歌词诙谐幽默、朴实而

Flash5的新增功能

许多朋友在由Flash 4升级为Flash 5时，都感到了这个软件巨大的变化，因为在Flash 5中，从界面到功能比起从前都有了质的飞跃。采用新的界面是为了进一步增强产品的集成性，使得使用者可以方便自如地在Macromedia Flash和其它Macromedia工具之间进行切换，另外相似的界面还有利于用户对Macromedia各种产品的学习。

在功能上，为了更好地配合网络的发展，特别是在网络互动与电子商务方面能够产生更好的表现，因此新加入的功能除了在与其它网络软件的配合方面有了长足的进步外，在用户的可控性与自主性方面也有了极大的发展。从Flash 5开始，我们真正感到了这个软件的成熟与强大。这些新功能包括：支持FreeHand与Illustrator文件的导入（在Flash 5中可以直接对这两种图像软件生成的文件进行直接编辑）、Macromedia Generator Developer Edition的支持、贝兹曲线和细部选取工具的引用、共享物件图库的应用、影片搜索器的使用、插件的广泛支持、对QuickTime和RealPlayer输出的支持、增强的acctiong开发工具、支持XML的转换和HTML的文字、对MP3的全面支持（包括输入MP3格式的音频）、增强对位图（BMP）的支持……另外在Flash 5中还加强了工作组的支持，这样电脑画家、动画制作人员和程序员可以使用"共享库"和外部脚本文件同时工作，避免了集体创作工作室无效工作时间。这些优秀功能的加入使Flash 5在短时间内便得到了老用户的支持，并使Flash技术在网络的应用更为广泛。

富于生活化外，还有一个很重要的原因就是这首歌是因为其Flash MTV的出现才能够得以流传开来。


平安与雪村（右）

《东北人都是活雷锋》是6年前创作的，那时的雪村还没有什么名气。直到近期，一个为这首歌创作而成的Flash MTV被公布在了网上，一下子就在人群中传唱开来，而歌曲作者雪村也因此成为了公众瞩目的焦点，被媒体盛捧为“网络音乐第一人”。他的首张个人专辑——“音乐评书”也因此而得以推出。

会后，记者采访了雪村。他表示非常感谢Flash MTV帮助了他，他自己也很喜欢那个MTV，简洁的画面正好符合那首歌清晰、简单的风格。当笔者问及是否还会选用Flash作为新歌的MTV制作软件时，他的回答是肯定的，并且表示如果可能，他的整张专辑都会考虑用Flash来制作。

思考Flash究竟带给了我们什么，而它又将向哪里去呢？

写在最后：存在还是消亡

前文曾经提到，Flash能够得以如此迅速地发展与网络速度有着密不可分的联系。目前，随着宽带网的普及，有很多人对Flash的未来产生了怀疑，这些人认为Flash的成功主要缘自网络对小型互动文件的需要，而一旦这种需要消失了，Flash就将成为历史的记忆。

Flash真的会消失么？让我们先来看一看近期Macromedia公司与其它厂商签定的有关合作协议。

1. 与Intel公司合作开发网络互动适时三维技术以及三维播放平台。这项合作使Macromedia的Shockwave播放器等相关软件整合了3D功能，而硬件生产商则可以由销售更多的图形处理单元（GPUS）获益。从这里我们可看出在网络三维方面，Macromedia公司的产品会得到硬件方面的直接支持，从而保证其产品的高性能。另外，据Macromedia公司的有关人士透漏，有关网络3D功能的技术他们将会在Flash的后续版本中加入。

2. 与索尼公司达成了PS2策略联盟，这一合作将使PS2用户可以通过网络浏览更加全面的多媒体内容。

3.Flash Player 最新无线版本的开发。这一技术的开发为Flash产品活跃于掌上机以及手机上网等领域提供了可靠的技术支持。这一软件现在已开始提供下载，虽然它还不支持MP3压缩声音以及上下文选单等功能，但是Macromedia公司的开发人员已表示，在今年年底预计推出的商业版中将会有更加完整的功能。

除了以上所提到的合作之外，Macromedia公司还与其它许多公司签订了合作协议，这些协议的建立从某种角度可以向我们证明，Macromedia公司正在努力为Flash今后的发展铺平道路。

接下来，让我们再来看一看目前Flash技术在电影与电视的领域当中的运用，因为在这一领域中是没有任何速度限制的。

自Flash 5推出以后，其产品就越来越多地出现在广告与片头动画中。据电视台的内部人士介绍，看中Flash主要是因为它的高速制作与廉价成本。一般来说，一个半个小时的动画节目如果由Flash来做，大约3-4个月便可完成，而如果使用现有的其它技术通常需要10-14个月，这样在选用Flash在成本方面也会比采用原有的方法便宜很多。另外，由于Flash开发出的产品还可以在网络及电视上同时播出，这种一片两播的方式也会为厂商带来更大的收益。

在记者走访的电视台中，一位MTV的制作人指出：“我们很想尝试用Flash来制作低成本的MTV，不过现在的Flash在网上都是随意发放的，因此我们担心制作完成后版权问题难以保证。”对于这一点，Macromedia公司的人表示：“我们已经开始在做这方面的努力，除了在程序内部加入更多的可由开发者自行设定的保密措施外，我们还努力使大家了解每一个Flash作品的版权都是受到法律保护的，所以也请大家不要随意转载未经作者授权的作品。”而后，他还向我介绍了几个已经被保护了的作品。记者在网络调查中也确实发现，这些作品在一些著名的Flash站点中已经“不见了”，不，应该说“被保护了起来”。

读过了以上的内容，我们相信你对Flash是否会消失这个问题应该已有了自己的答案。其实，它是否会消失并不重要，世界上也不会有任何永远存在的东西。重要的是，Flash给了任何喜爱创作的人一个展现自我思维的空间，无数人正在利用着这个空间不断地创造着新的东西，而同时这些人与他们的作品也将Flash带到了一个新境界——艺术的境界。

最后我们要说的是：作为一款软件也许有一天它会消失，然而作为一种艺术形式它将永远留存。

编辑导语

纵观我国计算机培训现状，不可否认在某些方面还非常落后，有些考试依然在考已经过时的软件，如UCDOS、CCED等。这种情况导致即使通过了国家计算机等级考试二级水平的人，电脑的实际操作水平也不是很好，尤其在实际使用过程中不能自己解决计算机出现的一些简单问题，其学到的理论知识与实际操作存在严重的脱节。多数人拿《大众软件》、《电脑报》、《电脑爱好者》等书刊作为自己学习计算机的工具。计算机图书市场在专业领域有比较不错的书籍，如3DMax、VB、VC等教程，而在初级进阶部分却出现断档，经市场调研我们发现详尽教授流行的工具软件使用的教程少之又少，大部分是简单的软件介绍，几页一个软件，不能使读者完全掌握该软件功能的使用，因此我们将陆续编写一些基础进阶的书来帮助广大读者迅速提高计算机应用水平。此次出版的《大众软件指南——经典工具篇》包含二十几款计算机各应用领域的工具软件，部分资料由厂商及软件作者提供，详实权威，文章由我社资深编辑及特约作者编著（如著名共享软件作者蔡旋亲自撰写超级兔子魔法设置的系统优化），相信会令初、中级菜鸟迅速提高自己的工具软件应用水平。本书采用教材的形式全面解析各类经典工具软件的使用，随书附送配套光盘，光盘内收录相关软件，同时超值赠送瑞星杀毒软件2002大众软件版、金山影霸III大众软件版、金山游侠III大众软件版3套商业软件，并且首次举行读书有奖销售活动，奖品丰厚，其中特等奖奖品为品牌奔腾IV液晶电脑，价值人民币1万元。

我们最大的愿望，就是通过阅读我们的书刊能切实帮助大家提高自己的计算机应用水平。

李红警

lgc@popsoft.com.cn

卡拉OK之王
——DART Karaoke Studio

云南 杨曙

你是一个卡拉OK Fan吗？如果是的话，你肯定有过这样的情况：大部分最新最流行的歌曲很难找到专门的卡拉OK碟片，尤其是大量好听的英文歌曲，这个时候你只能跟着CD将就着唱了，那感觉……哎。想和你最喜欢的偶像保持同步吗？BackStreet Boys、911亦或Nirvana（这可是根本找不到卡拉OK的哦），没问题！DART Karaoke Studio将把你的电脑变成一个小型卡拉OK制作室（如图1），利用它你可以做到：



图 1

1. 用DART CD-Recorder可以把各种音源（如CD、磁带等）转换为音频文件，其实我们常用到的就是利用它来抓CD音轨；

2. 用DART DeVocalizer可以消除歌手的演唱而保留伴奏音乐，这可是独门武功哦：）；

3. 利用DART Karaoke Author可以使歌曲的歌词和伴奏音乐同步显示，这样你就可以看着歌词来演唱了；

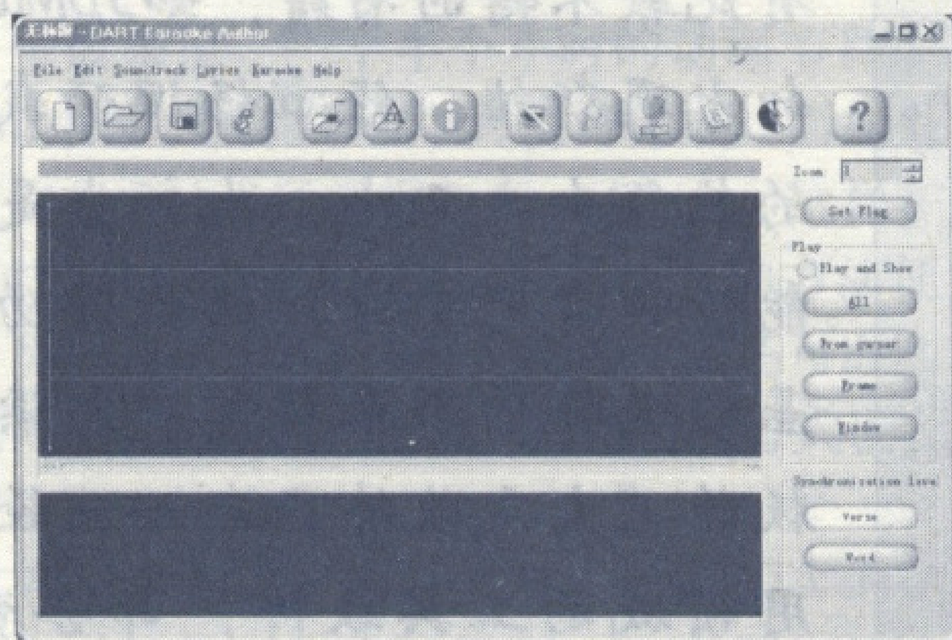
4. 这一步你应该想到要干嘛了吧，对了，用DART Karaoke Recorder/Player可以把你自己演唱的声音记录下来；

5. 然后用DART Karaoke Producer来把你的演唱和伴奏音乐混合成一个WAV文件供你欣赏；

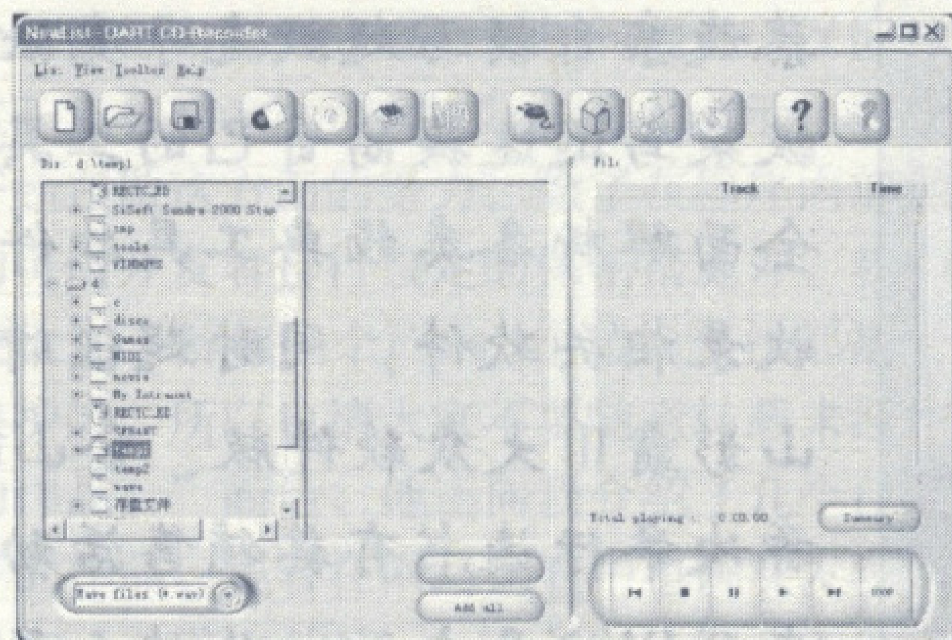
怎么样？很心动吧？别急，让我们步步为营，苦思索、深挖掘，为把自己变成名副其实的卡拉OK之王努力前进！

一、抓音轨

也就是把你想演唱的歌曲从CD转换为.wav文件。我们打开DART Karaoke Author（如图2），点击上方DART CD-Recorder按钮就打开了DART CD-Recorder的工作窗口（如图3）。


图 2

现在把要转换的歌曲CD放入CD-ROM里，点击抓


图 3

音轨按钮，这时会弹出一个对话框（如图4），这是问你是否想通过网上的CDDB数据库来搜索CD的歌名，这个搜索当然需要你在线，点击

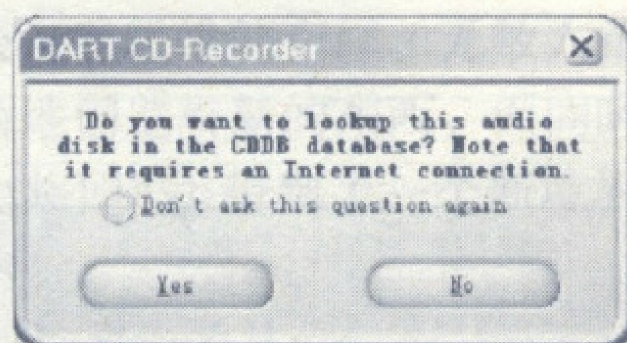


图 4

"NO"就进入抓音轨的界面（如图5）。下面选择

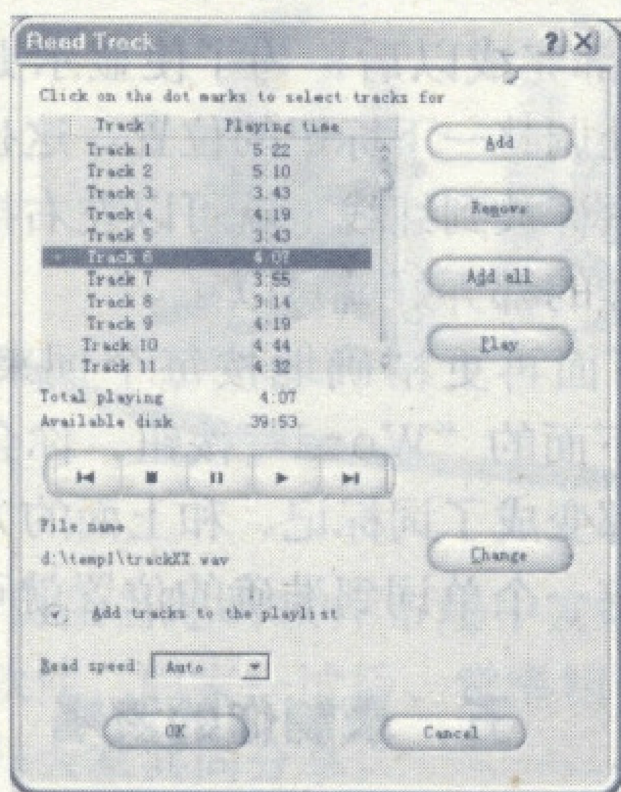


图 5

需要的第6首歌，点击"Add"，这首歌就被选中了。你可以点击选择窗口下面的按钮来试听歌曲，Change按钮是让你设置抓好的歌曲存放位置和名称。一切搞定后点击"OK"就开始抓音轨了，抓完以后我们可以在列表里看见Track06.wav这个文件。DART CD-Recorder还具有很强的音频处理功能，如果你的歌曲音质不太好（例如是从磁带录制来的），还可以对它进行修整。点击上方的音频处理按钮，在左边弹出的音频处理窗口里（如图6）我们可以看到有5种修整手段，它们从上到下

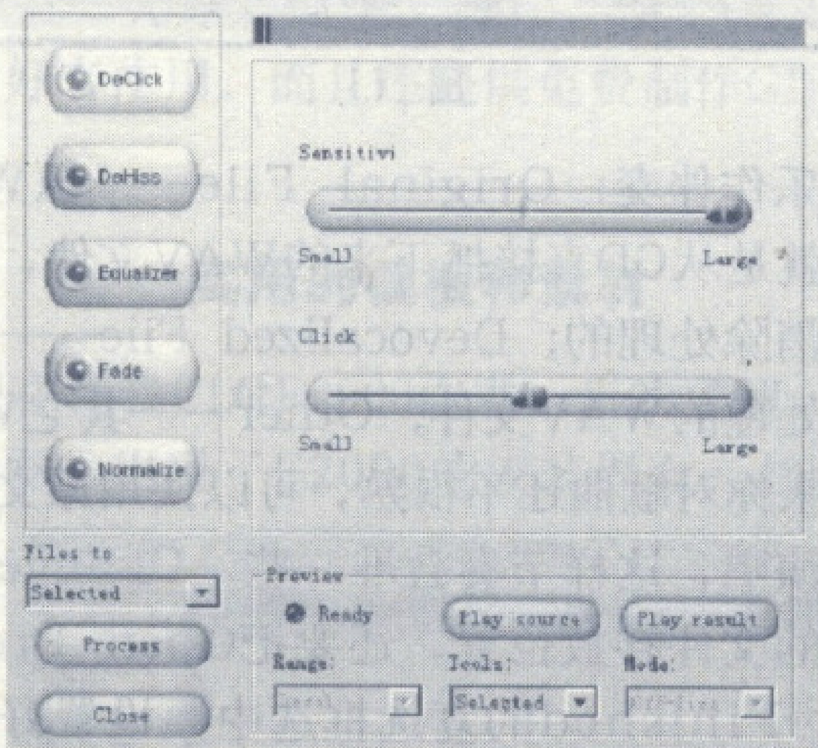


图 6

分别是：Declick——去除录音过程中产生的咔嚓声；Dehiss——去除宽频段的噪音；Equalizer——EQ调节，也就是我们通常说的均衡器；Fade——淡入淡出，它可以使音乐的音量慢慢变大或者变小；Normalize——调整音频信号的动态范围，使声音不至于忽大忽小。按下每一个效果按钮后右边有相应的参数可以调节，你可以都调整试试，非常有意思。下面的Play Source是试听没有处理的效果，而Play Result是处理后的效果，一边试听一边调整，直到完全满意后点击"Process"按钮就可以了。如果你觉得DART CD-Recorder提供的效果器太简单不够专业，你想使用其它DirectX音频效果器插件，只要点击"DirectX"按钮，在弹出的窗口（如图7）里你就可以选择其它效果器插件了，当然，前提是你要装有这些效果器插件。

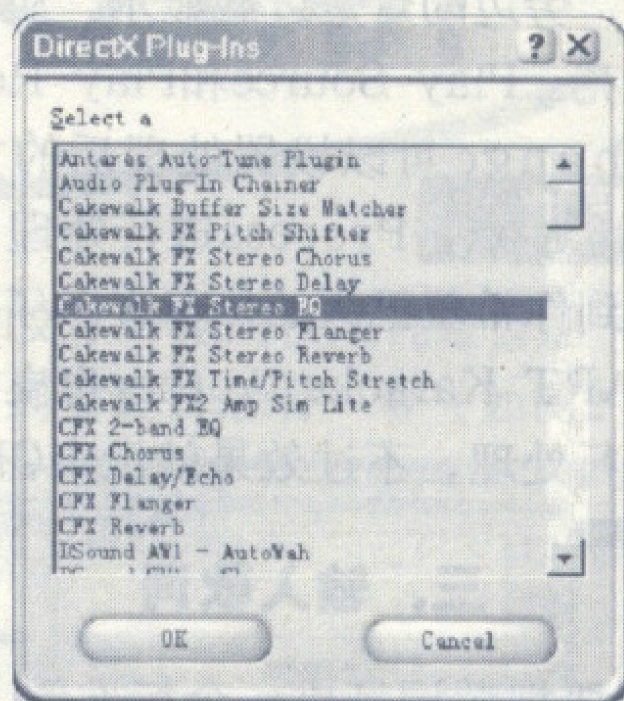


图 7

二、去除主唱声

现在回到DART Karaoke Author窗口（如图2），我们来把录制的歌曲中的人声去除。点击"Open Soundtrack"图标，在文件选择窗口里打开刚才抓下的文件Track06.wav（如图8），

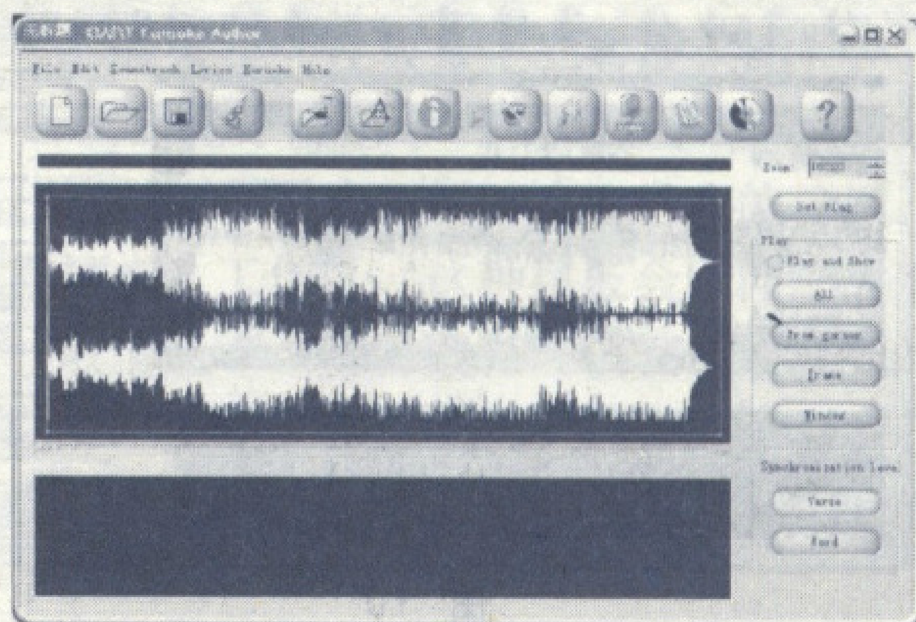


图 8

点击"DeVocalizer"图标，在DeVocalizer窗口（如图9）里有3个参数，它们是指：Attenuation

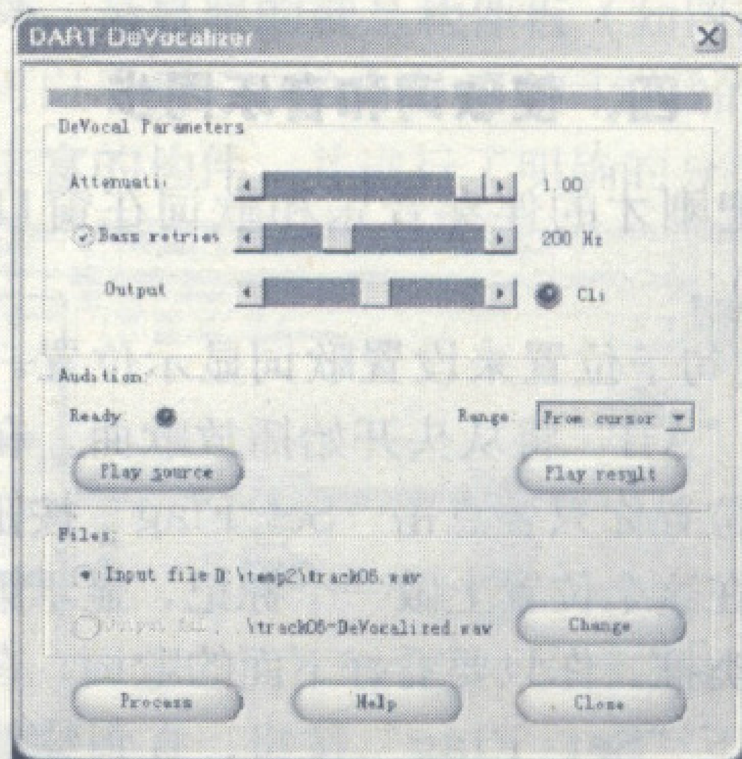


图 9

——使声音变薄，参数越大演唱声消除得越明显，

但伴奏声音也会变得很飘，所以你通过调整它来找到一个合适的位置；Bass retrieval——声音变薄后音乐的低音会被衰减得很厉害，所以你可以通过这个参数来恢复任意频段的低音；Output——输出电平调节，旁边的灯是过载显示，应该尽量不要使过载灯常亮。Play Source和Play Result也是试听按钮，Change可以设置处理后的文件存放位置，调整满意后点击Process进行处理，完成以后你就可以听到你希望已久的伴奏音乐了。这里要指出的是，DART Karaoke Author也支持直接打开MP3文件进行处理，不过效果就没有CD的好啦。

三、输入歌词

首先你要把歌词打成一个标准的.txt文本文件，格式非常简单，每句歌词占一行，如果一句太长的话，也可以分成几行。然后点击“Import Lyrics”按钮，在文件选择框里选中你的歌词文件就完成了，你会在歌词窗口里看到一句一句排列好的歌词（如图10）。这里也要非常遗憾地指出，DART Karaoke Author不支持中文的双字节，所以我们只有在输入英文歌词的时候才能用这个功能了。

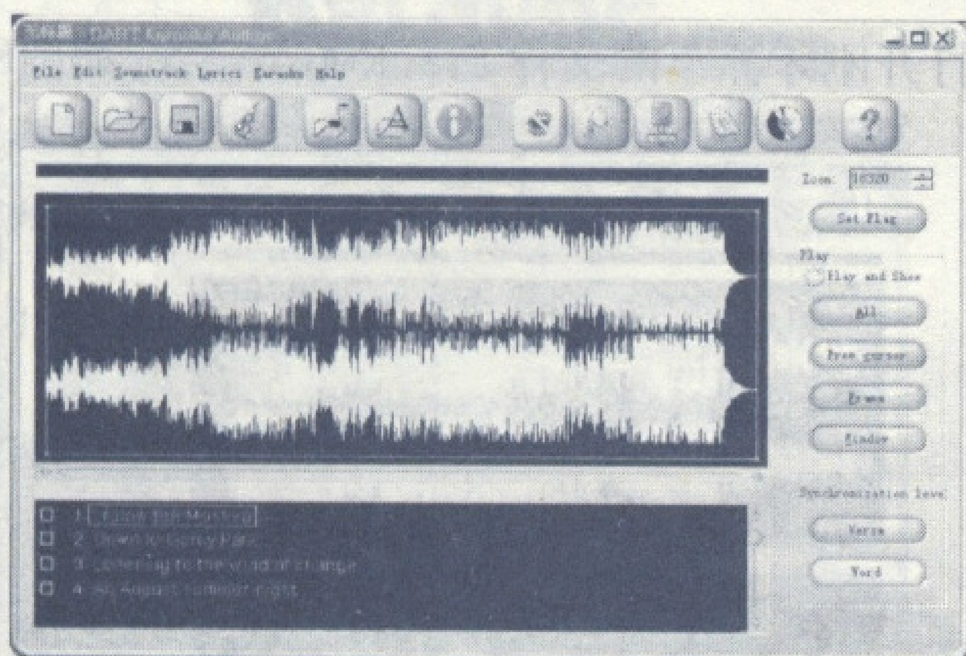


图 10

四、使歌词和音乐同步

1．把刚才的伴奏音乐和歌词在窗口都打开（如图10）；

2．按句子位置来设置歌词显示位置。非常简单，点击“All”将从头开始播放歌曲，在需要显示歌词的位置你只要点击“Set Flag”按钮或者空格键就会在这个位置上做一个标记，显示第一句歌词。依此类推，你只要看好下面的歌词，在需要的时候按一下“Set Flag”按钮，直到整首歌曲完成。当然你也可以随时停止（按“Stop”），或者从光标的位置开始播放（按“From Cursor”），非常方便。

3．全部完成以后，为了使显示更准确，我们还要在细处调整一下标记的位置。这也非常简单，你只要把鼠标放到红线上就可以左右拖动它，把那些位置不准的都弄好就可以了。

4．下面再更精确地按每个词来设置显示位置，点击下面的“Word”按钮，你会发现所有的句子标记都变成了词标记。和上面的方法一样，你只要拖动每一个单词到准确的位置就可以了。

五、录制你的演唱

首先要把话筒插在你声卡的MIC IN插口上，然后在混音器里把话筒打开，同时也把录音源选为话筒。好，现在按下“Recorder/Player”按钮，在Recorder/Player窗口（如图11）里选择用哪种音乐作伴奏：Original File——原WAV文件，也就是从CD直接抓下来的WAV文件，没有经过原唱消除处理的；Devocalized File——经过原唱消除处理的WAV文件；Other——其它WAV文件。如果你对歌曲还不很熟，可以使用原文件来跟着歌手演唱，这样节奏会准一些。Change可以设置录制的文件存放位置，还要把Open Producer When Finished的复选框选中。设置好后点击“Run”就弹出卡拉OK的播放和录音窗口（如图12），怎么样？很COOL吧：）。好啦，来，咳嗽

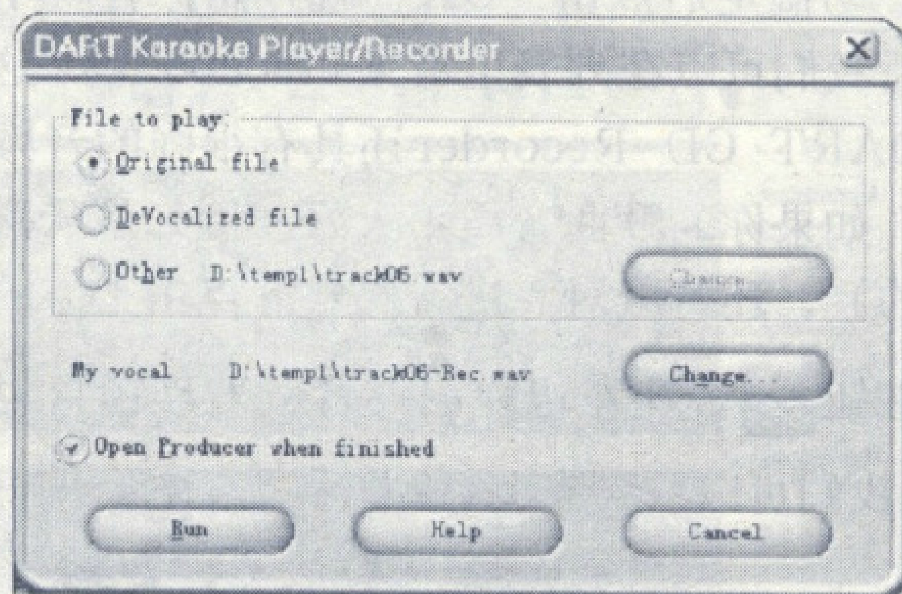


图 11

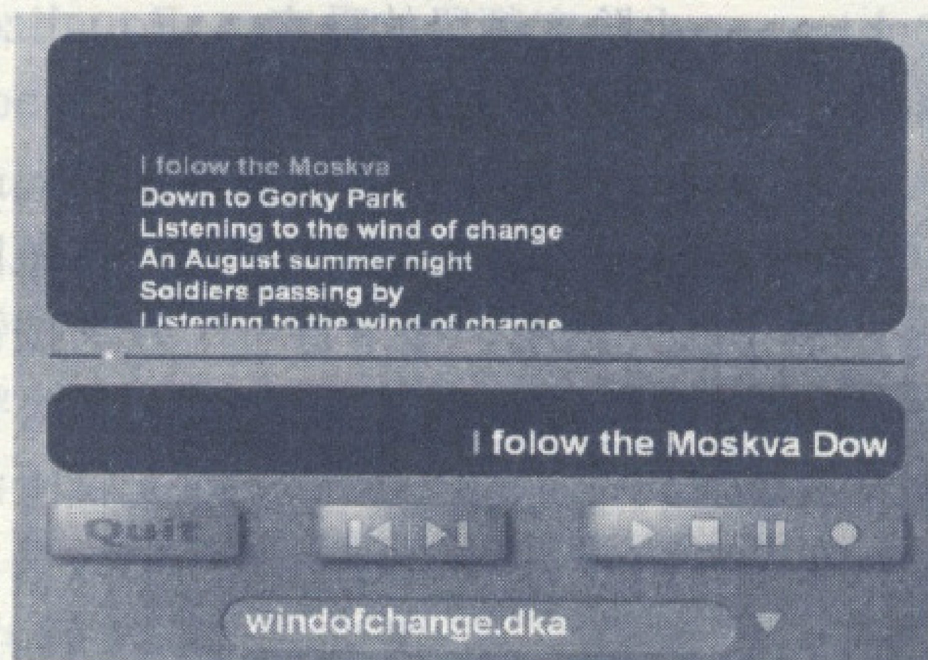


图 12

（下转32页）

发烧积木浅析

甘肃 芦家鹏

前几天我在当地的软件市场中发现一个名为发烧积木的软件，回家一试后，觉得相当不错，所以我拿出来与大家共同分享。

为什么选择发烧积木？

我们知道，程序编辑员是用专业编程软件来开发软件，但要真正掌握编程软件又需要学会编程语言，用户要花不少的时间来学习。在讲究效率的今天，编程软件的专业性让人望而生畏。而我今天介绍的发烧积木（下文简称为其英文名：F2000）这个软件的最大优势是简单易学，用户一般花10—15分钟就能上手。F2000内置了涉及各个领域的许多十分精美、实用的模板和素材，用户可以很方便地学习和选材。F2000相对于专业编程软件的另一优势是纯中文设计，便于英文不好的编程爱好者使用，而且还提供免费制作GIF动画的文件。

实用的模板和素材

现在让我们对F2000作进一步的了解。把光盘放入光驱，出现了F2000的安装界面（如图1）。

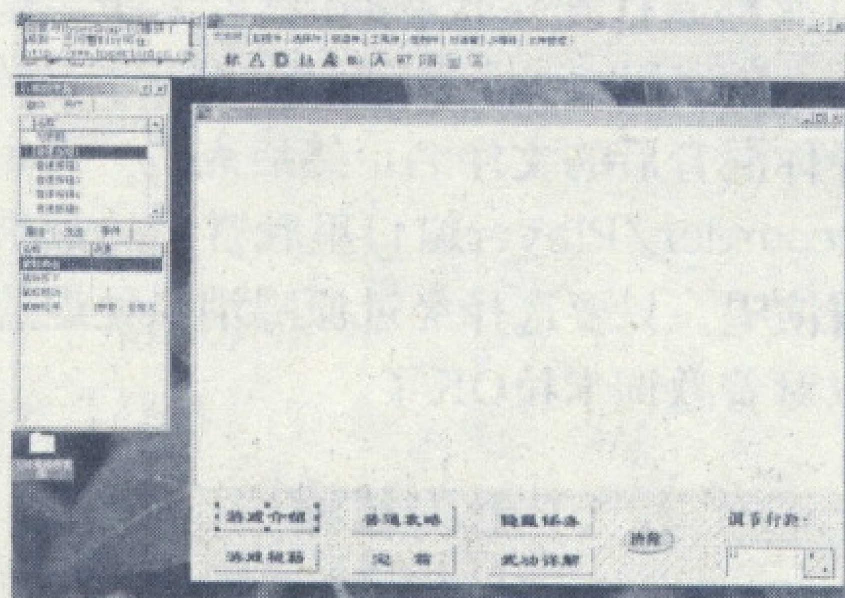


图 1

从这里看上去，软件似乎比较简陋，但是我希望大家要注重内涵。

从F2000的安装界面，大家对演示教程尽收眼底。如果还嫌少的话，可以点击“光盘浏览”中的“制作过程演示”选取。

我认为F2000与众不同的一点就是素材种类广泛，大到军事政治，小到人生艺术；而其中的图片高分辨率和文字介绍的权威性是首屈一指的。安装F2000后，到安装目录看一看（如图2），除了Bin

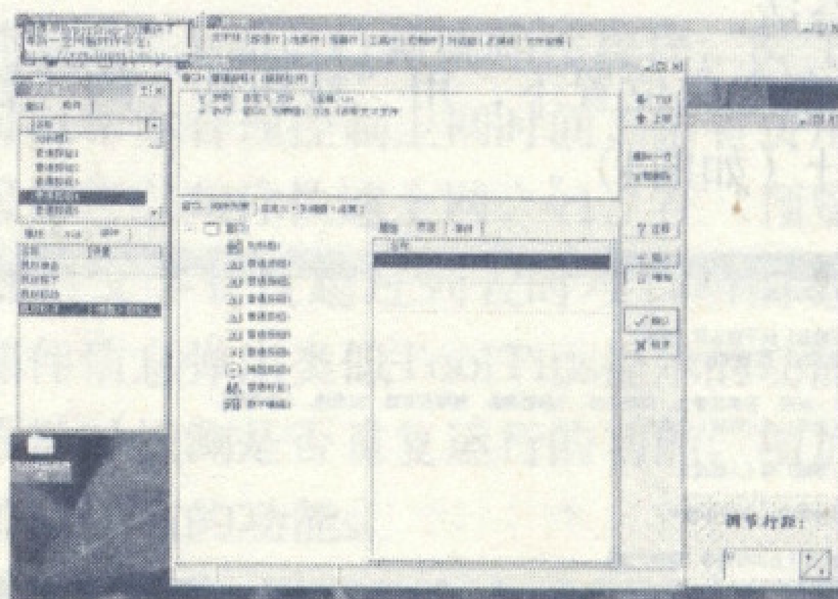


图 2

这个文件外，其它的文件全是素材和模板，模板数量之多也是F2000的特点之一。软件中每种素材都相对应的有模板（在数量上二者成正比）。

当我们选中任意一种类型的模板后，会有预览图片，以便于用户方便地选取已有的模板。若把模板直接拖入工作区，这种模板会以浮动的形式出现。一般情况下，每种素材的模板是最基础的，我们可以加以高级修改再用。我们不仅能调用已有模板，当然还能将自己所制作的项目保存为模板，以便于下次调用。

项目的制作

现在我们已经看到了F2000的主界面，除了主控板之外，最显眼的就是构件板（如图3）。在这里我们可以看到F2000为各种不同领域的项目制作提供了丰富的构件，并进行了明确的分类。F2000

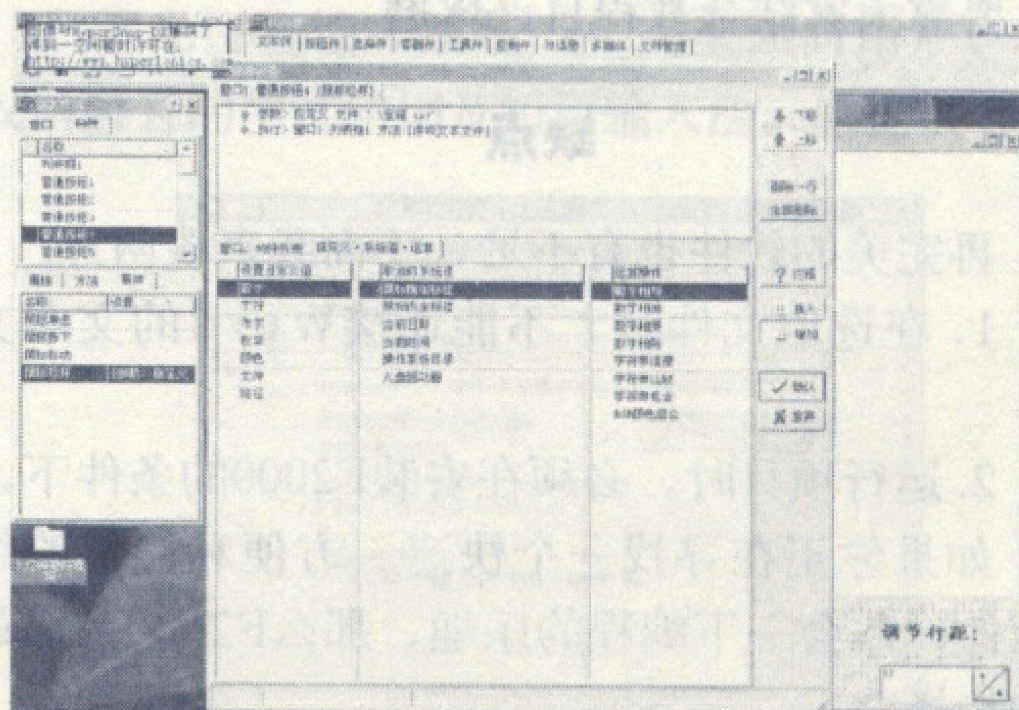


图 3

的基本使用概念是将各种各样的已经封装好的构件，通过搭积木的方式，构造你理想的成品。就好像做一张桌子，厂家已经向你提供了如下材料：1个桌面、4个桌腿、4个抽屉和4个把手。你要做的就是将这些材料组装起来，让它成为一张桌子。

我现在给大家举个例子：

1. 新建一个空白窗口，在他的“属性”中将高度和宽度调整合适。

2. 选择“选择件”中的“列表框”，在窗口中放置合适。

3. 在空白位置下，用“按钮件”的“普通按钮”设计（如图4）。

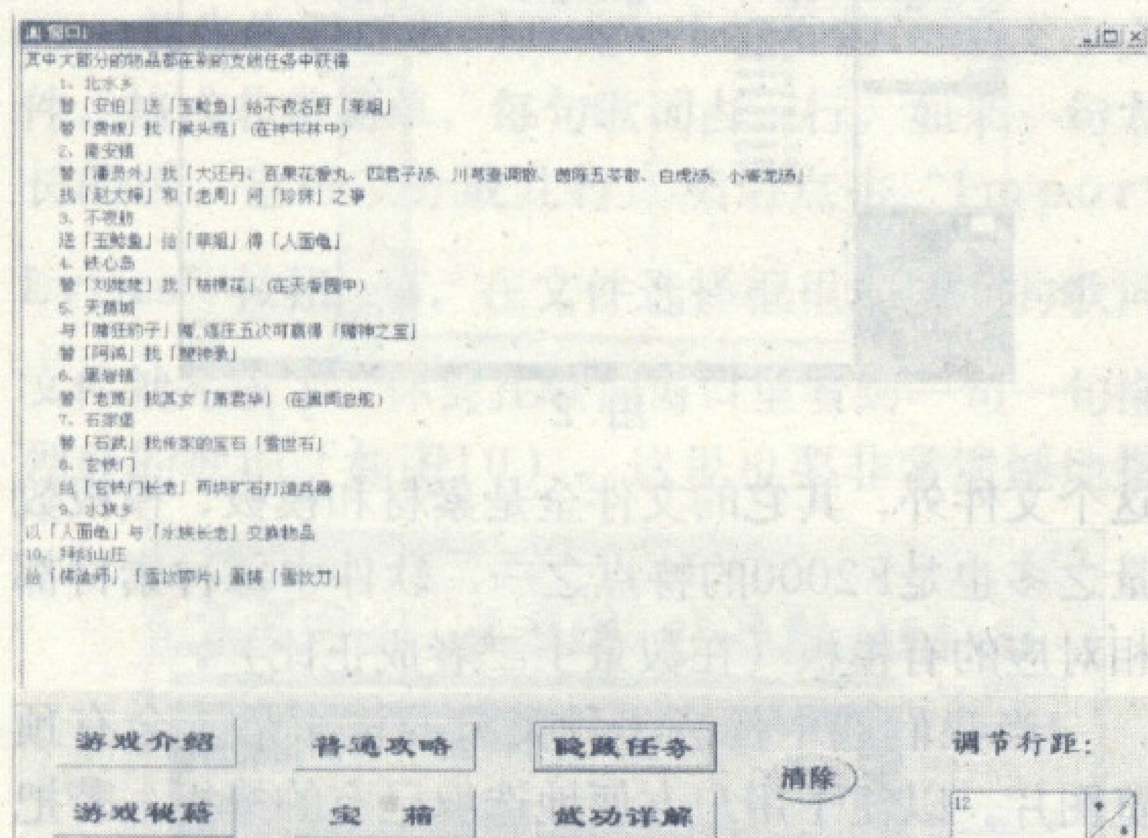


图 4

4. 一一点击每个按钮，双击“属性”中的“标题”，将名称按图4设计。

5. 一一点击每个按钮，双击“事件”中的“鼠标松开”，选取“自定义、系统值、运算”中的“文件”后，指定对应的文件；再在“窗口、构件表”下的“列表框”中双击“读取文件”后，确定。

6. 保存并运行。

这是最简单的项目制作，至于其它的高级项目，要靠大家结合教程自己琢磨。

缺点

再完美的软件也有不足，下面我来谈两点：

1. 在选取文件时，不能连接Word的文本文件。

2. 运行项目时，必须在安装F2000的条件下。

如果你正在寻找一个快速、方便和简单的编程软件，体会一下编程的乐趣，那么F2000是你最好的选择之一。

（上接30页）两声，点击右下角的红色录音按钮，听着音乐，看着歌词开始唱吧！在翻云覆雨的演唱结束后，点击“Quit”按钮，你会看到DART Karaoke Producer窗口（如图13），它允许你把

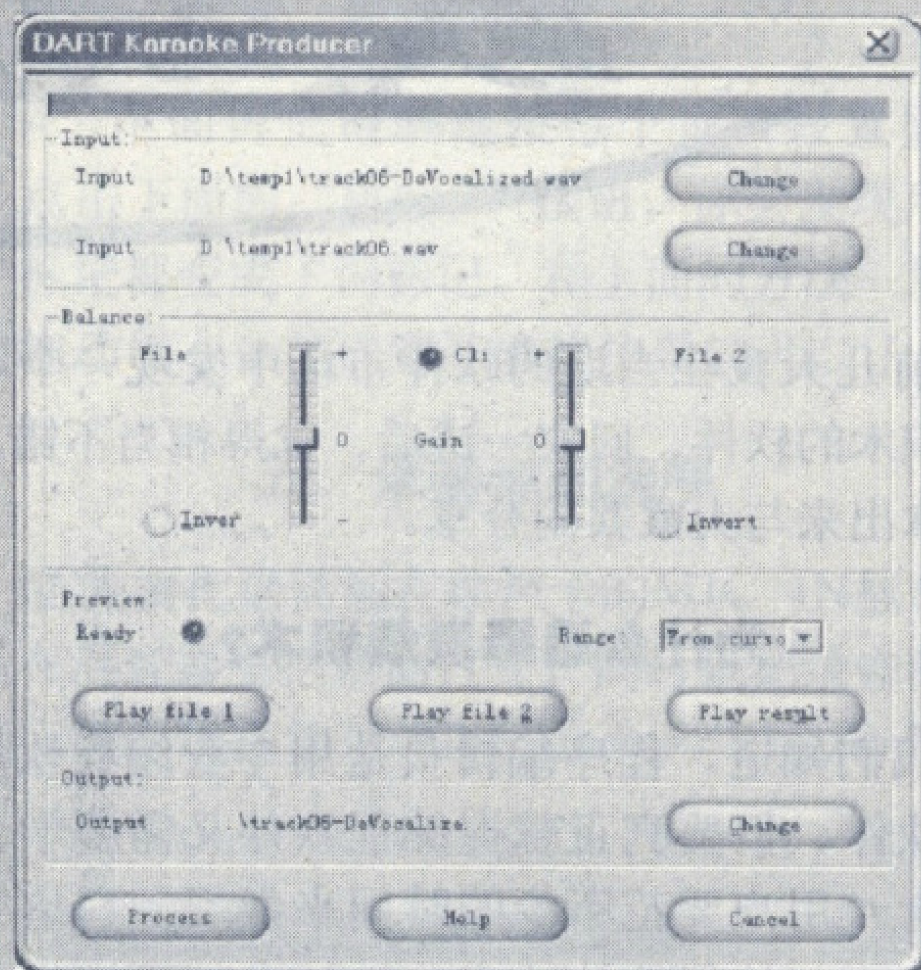


图 13

刚才制作好的伴奏音乐和你的演唱进行混音。Input栏的两项分别是伴奏音乐和你的演唱所对应的WAV文件；Balance可以分别调节两个文件输出电平的大小，也就是音量大小；Preview可以分别预听两个文件以及混合后的效果（Play Result）；Output可以设置混音后文件的位置。都搞定后点击Process就完全做好了，千万别忘了存盘，它将被存为.dka 为后缀的文件。

六、欣赏

录制好了以后我们怎么欣赏呢？有一点复杂，每次都需打开要欣赏的.dka 文件，然后点击“Recorder/Player”按钮（如图18），在Other处选择你混音后的文件名，然后点击“Run”就可以在Recorder/Player窗口里欣赏了。如果你只是想跟着演唱，只要选择经过原唱消除处理的文件名就可以对着歌词卡拉OK了。

七、总结

DART Karaoke Studio是一个很有意思的软件，它不是一个专业的音频处理软件，但是它所有的功能都围绕着卡拉OK这个目的展开，没有任何多余而花哨的功能，并且把在专业音频软件里需要复杂处理才能达到的功能变得简单易用，我想这就是它的魅力所在吧。如果你觉得它能给你带来方便和娱乐，那就足够了。它的下载地址是：www.dartpro.com



近日去逛书报摊，发现正版游戏和软件已经占领了半壁江山，特别是一些网络游戏和一些实用的多媒体软件，而且价格不贵，正在向盗版软件发起新一轮的冲击。原先昂贵的杀毒、影音软件也摆出了较低的姿态吸引用户。花盗版软件的钱买到带厚厚说明书的正版软件，何乐而不为呢？对于软件业来说，高价格代表着高利润，但是购买力会降低；低价格代表着低利润，但是购买力会大大提高，如何在这之间进行权衡，就完全看商家的动作了。但不管怎么说，随着这种势头的发展，对用户和商家都是有利的，同时对盗版软件也是沉重的打击。上次CoCo和一个报摊人聊天的时候就听其感慨现在的盗版软件是越来越难卖了，同时正版游戏对盗版游戏的威胁也比较大，卖的比较好的软件也是教育和多媒体影音等软件。现在人们可以很方便地在书报亭中买到自己喜欢的各种软件，应用软件正在被越来越多的商家看好，呵呵。加油啊，共享软件的作者们（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）！

伊妹儿好帮手——Esprite

版本：v.17a

大小：390kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

作者：邓钢

主页：http://personal.wol.com.cn/gmay/

下载：ftp://61.128.193.30/soft/soft_mail/esprite.zip

功能简介：1.支持多账户，最多100个；2.能够按预定时间间隔检测所有信箱，速度极快；3.全自动软件，可在Windows启动时自动加载并在运行后自动进入检测状态；4.内置邮件发送功能，可以快速地在线发电子邮件；5.能自动记录上网时间，计算上网费用；6.能远程删除不需要的垃圾信件；7.语音提示功能，当有新邮件时可发出声音提



示，能自动/手动运行系统邮件程序；8.上网计划功能可以帮你合理控制上网时间，节省费用；9.内置拨号器可以帮你快速上网。v1.7在“预览”窗口中增加对文字长度超过列表时项目当前宽度的控制；邮件信息弹出类似ToolTips提示的功能；增加程序启动时检测是否重复运行的功能；增加拨号后自动检测邮箱的功能。

笔者点评：你有几个电子信箱？当你想收取信件时可能会启动Outlook Express或Foxmail之类的软件对每个信箱进行检查，但是说不定此刻信箱里并无信件，这样就浪费了时间，在网上时间可是金钱哟。现在好了，电子邮件精灵将帮助你轻松地完成这一切，使你的网上旅行更方便、更轻松。

我自豪，我用拼音——紫光拼音输入法

版本：2.3完整版

大小：3MB

性质：免费

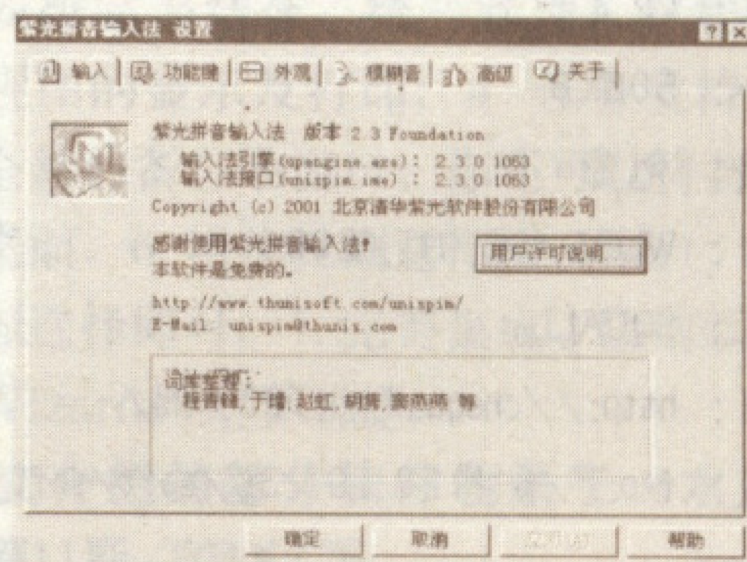
平台：Win95/98/NT/2000

作者：紫光

主页：http://www.thunis.com/

下载：ftp://61.128.193.30/soft/soft_input/unispim23.zip

紫光拼音输入法是一个完全面向用户、基于汉语拼音的中文字词及短语输入法。它提供全拼和



双拼功能，并可以使用拼音的不完整输入（简拼）。双拼输入时可以实时提示双拼编码信息，无需记忆。大容量精选词库，收录8万多条常用词、短语、地名、人名以及数字，优先显示常用字词，而字词的使用频度（词频）则从1亿7000万字语料中统计而来。支持GBK大字符集。智能组词能力：对于词库中没有的词或短语，它可以搜寻相关的字和词，帮你组成所需的词或短语。组词算法同样以1亿7000万字语料的统计信息为基础，组词速度快，准确率高。词和短语输入中的自学能力：包括自动造词、动态调整词频、自动隐藏低频词。智能调整字序，可根据用户前一次的输入情况，动态调整汉字的优先选择顺序。紫光拼音输入法的前身是李国华设计的“考拉拼音输入法”。2.3版新增和修改功能：智能组成的词可以自动记忆到用户词库中；快捷键打开最近输入字词菜单，选择输入和重复输入最近输入的字词；双拼输入时显示完整拼音串；增加输入法系统菜单按钮，并记忆状态栏位置；可设置输入栏的中英文字体；从中文输入状态切换到英文输入状态时，原来已经键入的拼音串作废；改进的输入法联机帮助文档，便于用户快速掌握输入法以及在使用中获得帮助信息；对用户词库文件存放进行了调整。

笔者点评：几个朋友凑在一起谈计算机的时候，就常听到大家谈起紫光拼音输入法，作为微软拼音的狂热支持者，CoCo也禁不住安装测试了一把，果然不同寻常。首先是漂亮的界面，打字的时候就像是在和电脑交谈一样。词组输入的功能也十分强大，而且能智能地识别你想打出的单词。用的时候CoCo就有些纳闷，怎么我要打的单词总出现在第1个词条中呢？呵呵，原来它记住了我的习惯。如果阁下正苦于没有一款好的拼音输入法，CoCo在这里极力推荐紫光拼音，因为CoCo现在正考虑是否让它替代微软拼音呢。

让电脑发挥电话的功能——电话录音精灵

版本：V2.4

大小：500kB

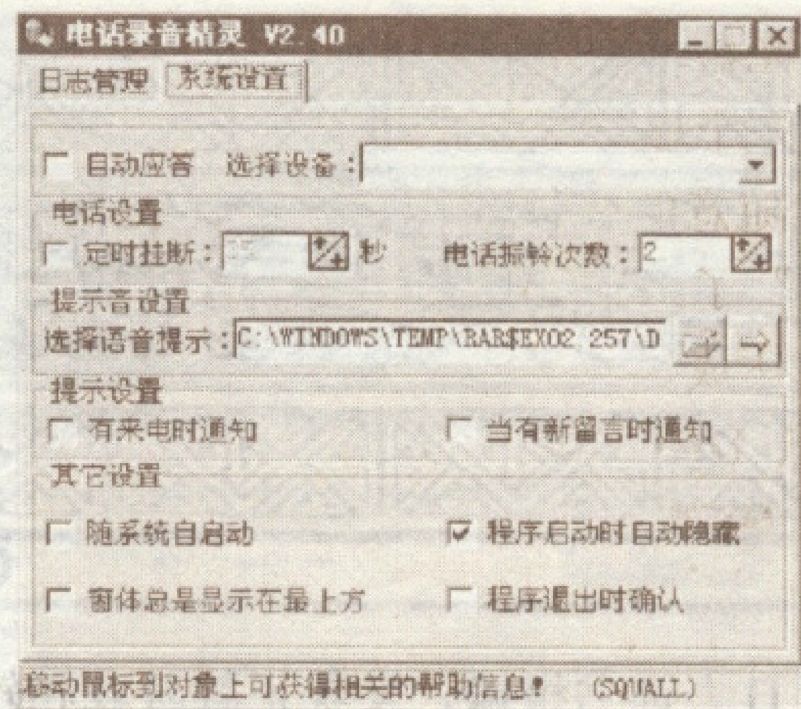
性质：免费

平台：Win95/98/NT/2000

作者：SQUALL

主页：http://chsquall.go.163.com/

下载：ftp://61.128.193.30/soft/soft_comm/TelRecord.rar



不知大家有无碰到过当很忙时有人打电话进来，心里很不愿意接听但又不得不听的情况。电话录音精灵会帮你解决以上难题，它会自行接听电话并播放一段你事先录制好的语音提示，然后它会把呼叫人说的话录下来，等你有时间时再接听并应答。新版本去掉了花哨的界面使资源占用率更小；增加了日志窗口自动滚动功能；增加了随系统自行启动并隐藏到系统托盘选项；增加了窗体显示在最上方的选项；增加了新留言提醒的选项，把“隐藏”和“最小化”合并；修改了“自动应答”的提示信息和自动应答后拨号上网出错的Bug。增强型“文件管理”，现改为“录音管理”，增加了键盘操作，就像操作资源管理器一样方便。

笔者点评：上了网以后朋友之间就很少打电话联系了，一来是由于网络使大家都能以更便捷的方式进行交流；二来因为经常泡在网上，电话线总是占着。呵呵，这样可不是很好哦，有时候必要的感情交流还是得进行口头或是面对面的联系。电话录音精灵很有意思，它可以使你在离开电脑或是遇到不想接听的电话时，让电脑来帮你解决，将你朋友的声音录成Wave文件，还挺有纪念意义的哦。

随心所欲虚拟光驱——VcdromX

版本：3.72

大小：400kB

性质：共享

平台：Win95/98

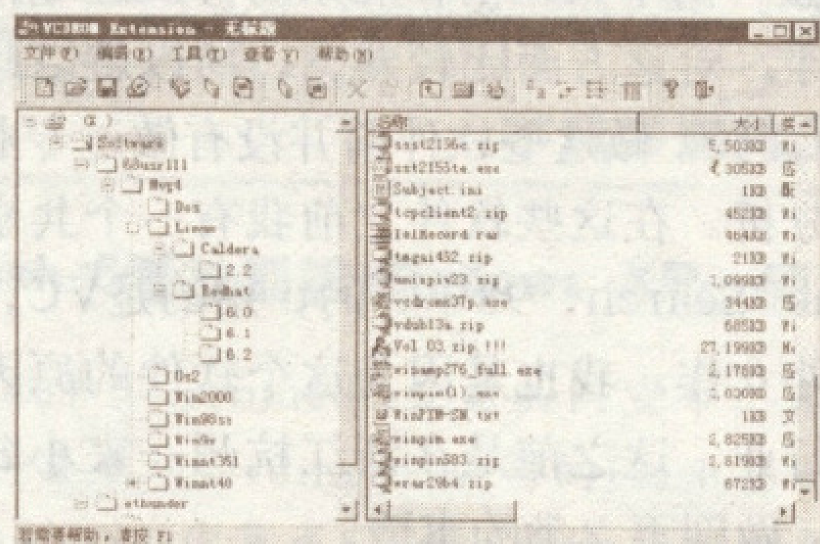
作者：黄建华

主页：http://www.hjh98.f2s.com

下载：ftp://61.128.193.30/soft/soft_cdtools/vcdromx37p.exe

Virtual Drive只能将整张光盘镜像成一个VCD（Virtual CD）文件！要是能把任意分布在

硬盘、光盘等驱动器上的一个或多个目录、文件镜像作成一个虚拟光盘文件那多好！这样就能对它的内容做随意的增删，取长补短，完全制作自己的“光盘”了。现在好了，有了VcdromX 3.72，可以帮你达成这个愿望！VcdromX不但能够制作Virtual Drive的“VCD”格式文件，而且也能制



作Virtual CD-ROM（也是一种常用的虚拟光驱软件）的FCD格式文件。选择VCD格式，指定新建光盘的存放目录及文件名后便进入程序。现在你就可以通过添加目录或文件的方式来构造你自己的虚拟光盘。其中这些目录或文件可以存放在虚拟光盘上，也可以存放在硬盘上，甚至可以在软盘上、网络上。

笔者点评：不是人人都能拥有一台刻录光驱，但是人人都可以享受刻录CD-R的感觉。在玩电脑的过程中，特别是一些动辄三四张光盘的游戏，经常要轮番插入光驱，网上很多虚拟光驱软件都很好地解决了这个问题。但是虚拟好的光驱中的文件不能修改、添加或删除，VcdromX则解决了这个问题，使你可以进一步节省硬盘空间。同时，你还可以将自己的硬盘资料做成虚拟光驱的形式进行备份，将来有了刻录机，可以很方便地导出进行刻录。

经典软件更新——友情强档

版本：V6.0 SP1

大小：3MB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

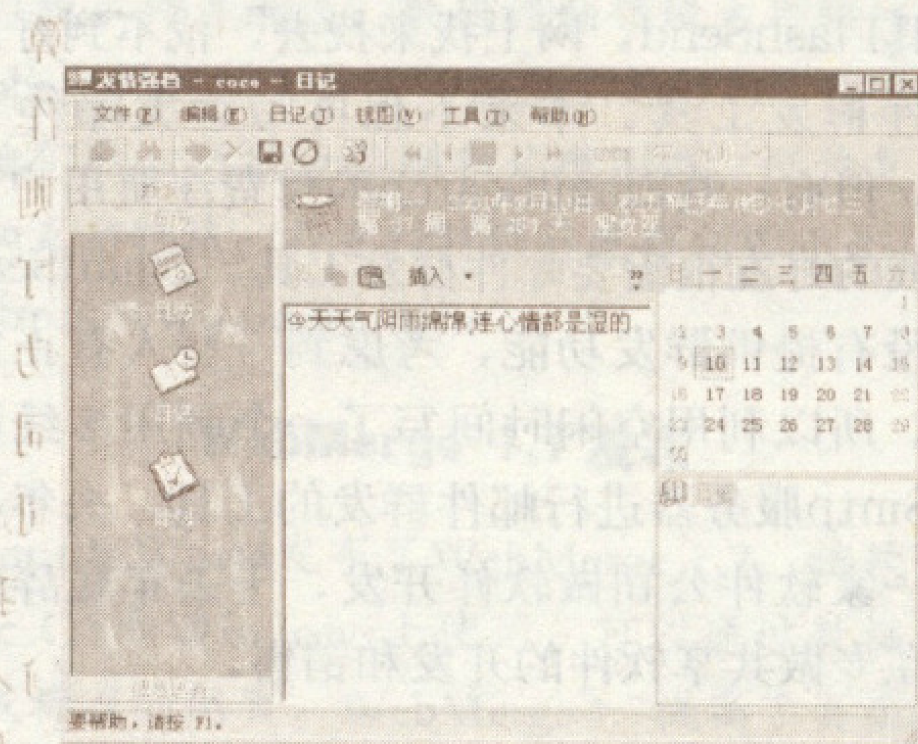
作者：尹强

主页：http://www.winpim.com

下载：http://www.winpim.com/download/winpim.exe

友情强档是一款特别为中国人设计的绝佳的个人信息管理软件。无论是保存、查询、处理通讯录、名片、地址薄等信息，还是管理个人日记、日程安排以及待办任务等，友情强档都将成为您最得力的助手。它的记录簿可以保存、处理大量的个人信息，树状目录结构则可以帮你组织管理较大的通讯簿。友情强档不仅提供强大的条件模糊全文查询功能，更提供最适合汉字查询的“汉字拼音首字查询”方法。你可以把众多数据库的记录数据导入友情强档。它还支持多种格式的记录打印功能，可以让你打印记录并随身携带。在完全支持中国农历的日历上你可以自由设置纪念日及节日。友情强档完美集成的日记功能不仅提供录入、编辑等基本操作，还提供全文检索、密码保护、打印等实用功能。友情强档的计划功能包括“日程安排”及“待办事宜”。它的附件程序——友情提醒会在约会到来前提醒你。使用信息速查功能，你可以查询到全国各地的邮政编码、长途电话区号及其它信息。友情强档更具备密码保护、数据库自动备份、生日提醒、强大的剪贴板、导入导出、信封打印、强大的自定义等其它附加功能。

笔者点评：将来CoCo会在中国共享软件栏目中增加一些对经典国产共享软件更新方面的报道，好让大家及时了解共享软件的动向，第1时间拿到最新的软件。友情强档新的版本加强了对盗版的打击，增加了如下功能：1. 新的数据库引擎更加完善、成熟及强大；2. 联系人增加附件以跟踪联系方



式、联系人生日和日程安排关联，合并联系人的卡片及电话打印，增强打印选项，增加联系人的“QQ”和“Messager”的管理；3. 节日、纪念日和日程安排完美结合，统一管理。日程安排增加“周”视图的显示及打印；4. 任务支持优先级设置；5. 全新的备忘录窗口，你还可以将备忘录一直保留在桌面。6. 增加日期选择输入窗口，输入日期使用鼠标选择即可；7. 完美集成了以前版本中的友情精灵Wizard的主要功能。

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第11期/BBX/下。

软件作者访谈——聂永新（FlashSendMail）

聂永新，网名NIEYONGXIN，开发邮件工具软件FlashSendMail。作为少数成功将自己的共享软件推广到海外的软件作者（http://www.sohusoft.com），已经从公司辞职，自己创业，从事自己共享软件的开发、推广和销售。很多朋友想了解更多关于聂先生的一些情况，最近CoCo在QQ上采访到了聂先生，希望能给广大想进入国外市场的共享软件作者一些启发。

CoCo：聂先生您好，最近在忙些什么呢？

聂：最近在忙于做软件的销售和推广（FlashSendMail、Speedyscanner、Advanced Email Search）。

CoCo：能否给我们的读者简单地介绍一下自己？

聂：我是中专毕业，学的是发酵专业（和啤酒白酒相关的），计算机方面全是自学的。去年在浙江一家网络公司时，闲着没事，用VC++5.0写出了我的第一个共享软件——邮件工具FlashSend。网上找来找去，找不到好用的邮件群发工具。本来不想再写这类邮件工具的，但有一些EmailSearch的付费注册用户和一些我的好友很需要邮件群发工具，EmailSearch又没有提供群发功能，考虑到一些人有正常用途，所以利用空闲时间写了一个利用多线程和多Smtp服务器进行邮件群发的工具。去年在北京一家软件公司做软件开发，于去年底辞职，现在专做共享软件的开发和销售。

CoCo：在家里做共享软件的开发？自己一个人全部搞定这些事务？是不是在家里作SOHO的概念？能够从软件公司辞职自己创立事业，这可是很多软件人梦想的事情哦。

聂：对，自己一个人全部搞定。我这边装了宽带网，工作起来很方便。我经常忙到很晚，这几天经常到深夜2点才睡。

CoCo：呵呵，那白天一般什么时候起床？刚刚睡醒么？

聂：对，我刚睡醒不久，闹钟好像没响，我是将闹钟设在7点的，有时睡得太死听不到。

CoCo：您是如何想到开发这些产品的呢？

聂：由于我以前在北京时开发过邮件方面的软件，对这方面比较熟悉，所以就以此作为第1步尝试。做这些软件前并没有做过专业的调查和分析。在这些软件之前我有一个共享软件叫EmailSearch，98年写的，用的是VC，这是我的处女作。我也是因为这个软件的原因进入软件行业，这之前是在浙江杭州一家小公司干装机、做网页之类的事情。

CoCo：现在软件的销售情况怎么样？

聂：近段直线上升，6月份1万美元，7月份达到了2万，这个月会更多。

CoCo：都是国外的注册么？

聂：是的。

CoCo：国内和国外的软件市场和软件用户群很不同吧？

聂：我80%的收入都是来自美国，其次是加拿大，所以主要介绍美国的情况。美国那边的共享软件市场环境非常好，中国的用户群与美国相比小很多。美国的用户群很大，他们国家的家庭电脑普及率在95%以上，有很多家庭从大人到小孩每人1台电脑，而且使用群接触正版较多，软件的注册意识也比较强。我有很多美国朋友，因此比较了解美国的情况。在那边很难找到盗版，在中国都是摆在柜台上卖的。我的用户主要用我的软件来发送邮件广告，多数是美国、加拿大的商业用户，因此软件的定价比较高，199美元1份。

CoCo：注册的人多了，软件才能更好发展，这应该是一个良性循环。

聂：另外美国人的消费习惯和中国人不一样。美国人有钱就花，中国人有钱就存，美国人存钱越存越少的。美国人即使失业了，也不用担心生活问题，他们的失业金足以维持他们的生活；中国还不是很富裕，很多人都买不起

（下转42页）



Flash 5播放器随Windows XP一同发布

微软和Macromedia公司共同宣布，Windows XP中将集成Macromedia公司的Flash 5播放器。Windows XP中集成Flash 5播放器可以充分体现Windows XP在多媒体方面的性能和表现，使用户充分享受畅游Internet带来的乐趣。

http://www.microsoft.com

Macromedia整合Famous3D Producer

Famous3D宣布它的Famous3D Producer已与Macromedia的Director 8.5、Shockwave Studio及Shockwave Player整合。

Famous3D Producer能让非专业人员创作出可作为公司吉祥物或个人代表物的虚拟人物。这些虚拟人物被加入到一个网站或者一个HTML格式的文件中只需经过简单的3个步骤：首先从图库中选择一个头像，或者根据一张简单的照片新建一个头像样式；再用音频文件让头像说话和做表情；最后，用发布向导将会说话的头像加到一个网页中。

http://www.famous3d.com

AutoCAD 2002发布

Autodesk公司已向中国用户发布了新一代设计软件AutoCAD 2002。和旧版本相比，AutoCAD 2002整体处理能力提高了30%，其中文档交换速度提高了29%、显示速度提高了39%、对象捕捉速度提高了24%、属性修改速度则提高了23%；AutoCAD 2002还支持Internet/Intranet功能，可帮助客户利用无缝衔接协同工作环境，提高工作效率和工作质量；Autodesk的设计软件方案允许设计资料在工作组中传递，设计图稿可通过IE浏览器直接浏览，不必转为其它格式。

http://www.autodesk.com

ArtIcons 3.0问世

ArtIcons被称为图标绘制大师，是一款能够搜寻、创建、编辑、导入、导出和管理图标的程序。用ArtIcons可以创建和编辑任何标准和尺寸的图标文件，它包括各种图形化的工具，可以从图像、鼠标指针文件和链接库甚至可执行文件中导入图标文件，还允许对整个文件夹进行图标扫描来查找、删除特定的图标或把它们组织在一个链接库中。

ArtIcons 3.0改进的方面有：支持支持Windows XP 32位色深文件和8位Alpha通道；阴影效果；改变缺省桌面图标功能。

http://www.aha-soft.com/articons

Adobe数码视频工作室

在近期举行的BIRTV 2001展会上，Adobe公司全面介绍了面向未来广播电视行业的数码视频制作工具——“Adobe数码视频工作室”（Adobe Digital Video Collection）。

“Adobe数码视频工作室”包括：Adobe After Effects、Adobe Premiere、Adobe Photoshop和Adobe Illustrator，它们在电视台、影视工作室、广告公司、多媒体创作室等视频创作中得到广泛了应用。对于专业影视工作者来说，数码视频领域主导软件——“Adobe数码视频工作室”提供了无限的创作空间，帮助他们随心所欲地绘制和处理图像，制作复杂的动画和互动特技，并支持将设计发布到Web上。

http://www.adobe.com

WebMerge 1.7发布

Fourth World发布了WebMerge 1.7，该软件能在Mac OS和Windows上使用，可以通过数据库自动生成标准的网页。WebMerge 1.7提高了页面排版的灵活性，增强了对AppleScript的支持；用户可以创建一个网页的模板，由WebMerge通过数据库自动生成新的页面；WebMerge还可以生成一个包含了所有链接的索引页面。

http://www.fourthworld.com/products/webmerge

业界动态

Flash游戏实例制作

——杀狗大会



PC-King

在Internet无比火爆的今天，网络技术日新月异，而Macromedia的Flash无疑是其中的佼佼者，Flash技术以无与伦比的速度被广大用户所接受，并越来越展现出其强大的生命力。它提供给设计者和开发者轻松创建新一代网络应用的编辑新经验。从可口可乐、爱华电子，越来越多的用户选择Flash制作高压缩性的、富含音频与动画的交互式网站来看，创意、互动、趣味、实用，一切结合得如此完美（如图1）！



图 1

而要想学好Flash，其形变动画、运动动画、蒙板动画等并不难，最大难点无疑是在Macromedia Flash 5.0中嵌入的Actionscript脚本功能，Actionscript脚本语言是特有的一种非常强大的网络动画编程语言，其语法结构虽与Javascript脚本语言相类似，但又有很多不同于Javascript的独到之处。50多个Action行为，数百个子符串、运算符与函数，而很多书的教程过于笼统、抽象，让人很难一时间完全弄懂。本文的目的就是通过几个简单的Flash游戏，让已掌握Flash基本操作的使用者对Actionscript脚本语言有所了解或掌握，并通过多动手、多动脑，在实战中提高自己的Flash水平。

实例说明：本游戏有9个地洞，小狗随机在这9个洞中出现，你的任务就是在小狗把头缩回洞内之前打中它，越快击中的分数越高，小狗每出现一次为一轮，20轮后游戏结束，并给出得分（如图2）。

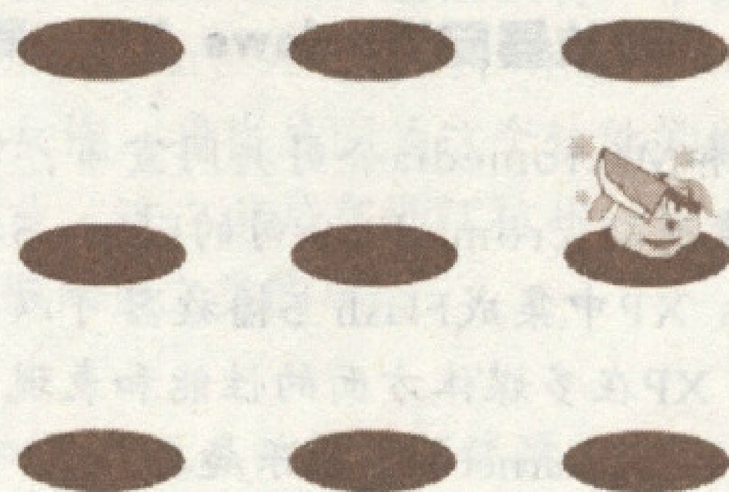


图 2

原理分析：用遮罩完成小狗在黑洞里一进一出的效果，再用Startdrag来替换鼠标，利用Random取随机数使小狗随机出现，而把时间轴上每一帧给予不同的分值使得越快打到的分越高，最后用Input text来显示得分。我希望你能了解这个游戏的原理，而不是简单地照做，举一反三是很重要的，只有真正了解了一个作品的原理和算法之后，你才能做出自己更好的作品。为了你能看得更清楚并使之适合于一些Flash的初学者，我将以层为单位逐层地来讲解并尽可能详细地介绍操作，由于这种讲解的顺序和我们在实际中完成一件作品的顺序是相同的，因此有必要提醒大家注意。

Background层

打开你的Flash，本例使用的是Macromedia Flash5.0 版本，单击File，在下拉菜单中，单击New新建一个文件。（这些操作都有快捷键，为使你更好理解，将写成File→New，下同）Modify→Movie，（如图3）在出现的影片信息中将影片Width（宽）改为400，Height（高）改为300，并

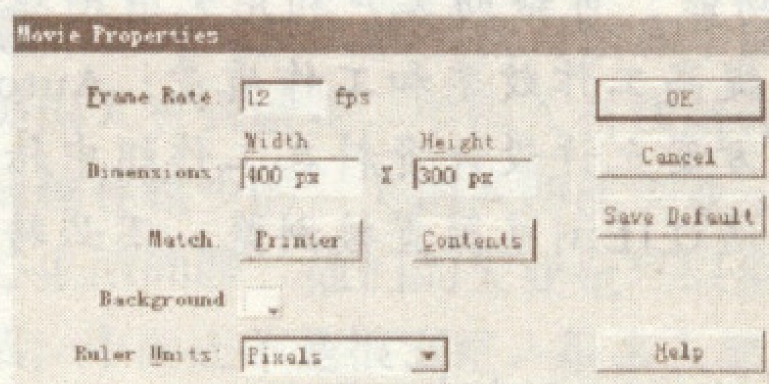


图 3

设定背景色为浅黄色。Insert→Symbol... 新建一个Graphic（图型）原件命名为Hole，（如图4）

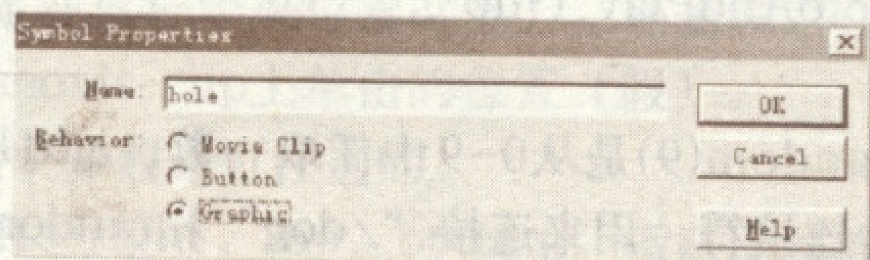


图 4

在Hole中画一个黑色的椭圆，返回Scene 1，Window→Library显示出原件列表，把Hole拖放到Scene 1的第一层，复制成9个，Window→Panels→Align调出对齐面板把9个Hole对齐排好，再用文字工具在右下方输入"得分"，最后将这一层改名为Background（如图5）。

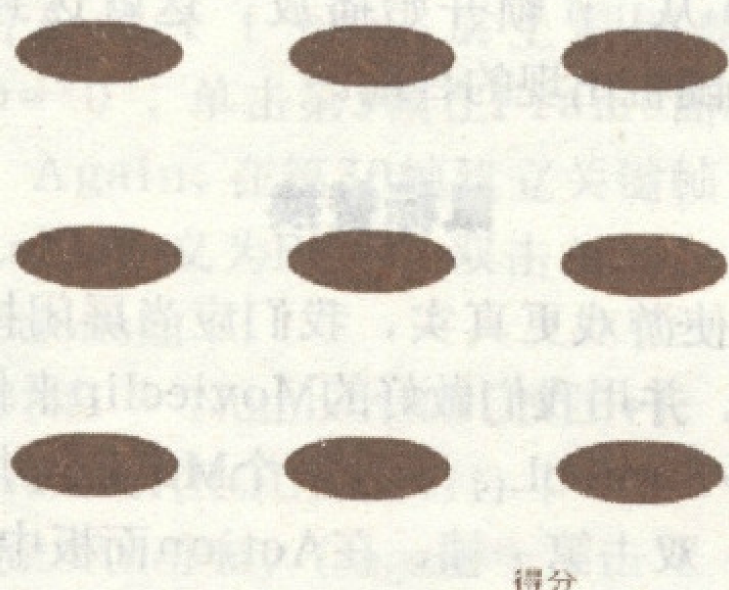


图 5

Dog层

Insert→Symbol... 新建Graphic命名为Dogpic，手绘一个可爱的狗头，当然你要是喜欢小猪我也不介意。Inster→Symbol... 新建一个Movieclip，命名为Dogmovie，从Library拖放Dogpic到Dogmovie，居中。Insert→Keyframe在第5、10、25帧建立关键帧，单击第10帧，调整此帧上Dogpic的位置向上50（可通过Window→Panel→Info来调整）（如图6，7），Insert→Keyframe在第20帧建立关键帧。右键单击第5到第10帧间任一帧，Creat motiontween建立运动动

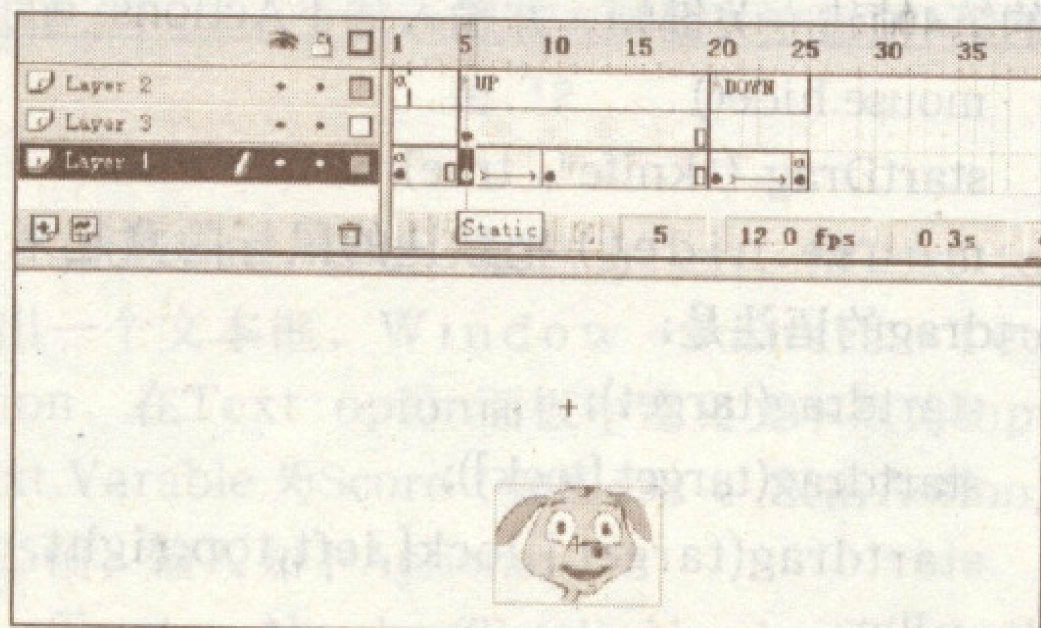


图 6

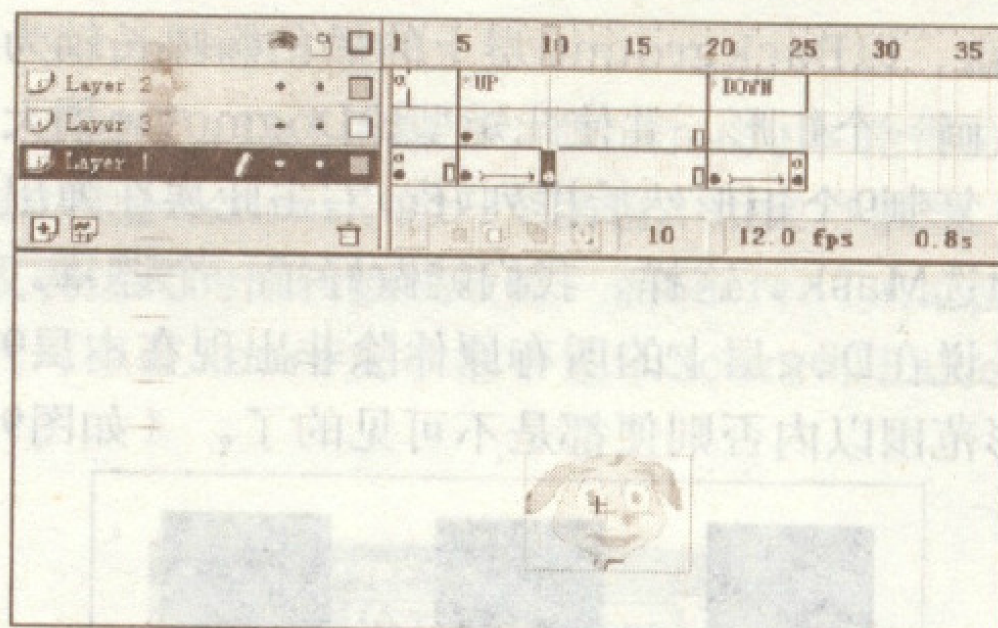


图 7

画，同样在第20到25帧建立运动动画。Inster→Symbol... 新建一个Button命名为Grid，Insert→Keyframe在Hit帧上创键关键帧，画一个矩型。返回Pigmovie，Insert→Layer新建一层Layer2，Insert→keyframe在第5帧建立关键帧，从Library中拖放Grid到Layer2，删除Layer2上第21-25帧。Insert→Layer新建一层Layer3，Insert→Blank keyframe在第1、5、20帧建立空白关键帧，左键双击第一帧弹出Action面板，Basic action→Stop，单击第5帧，Window→Panel→Frame弹出Frame面板，将Lable设置为Up，同样将20帧的Frame lable设为Down。我们在这里为Frame设置Lable值是为了方便我们用Actionscript进行跳转，在Flash中可以设置是按帧位置数或帧标签跳转，通常使用的是标签方式，可以减少发生错误的机率并使你的Actionscript更具有可读性。我们回到Scene 1，Insert→Layer新建一层改名为Dog，从Library中拖放Dogmovie到这一层，复制9个，使每一个Dogmovie都正好处在Background层中每一个黑色椭圆长轴以下（如图8）。



图 8

Mask遮罩层

遮罩的概念是：遮罩层可以遮盖任何同遮罩层相关联的图层（被遮层）里的内容。

在Scene 1中Insert Layer并将此层改名为

Mask，以Background层上的黑色椭圆长轴为基准，画一个矩形，并使此矩型比Dogmovie稍大一点，复制9个矩形然后排列好。右击此层在弹出菜单中选Mask，这样，我们就做好了一个遮罩。也就是说在Dog层上的所有原件除非出现在本层9个矩形范围以内否则便都是不可见的了。（如图9）

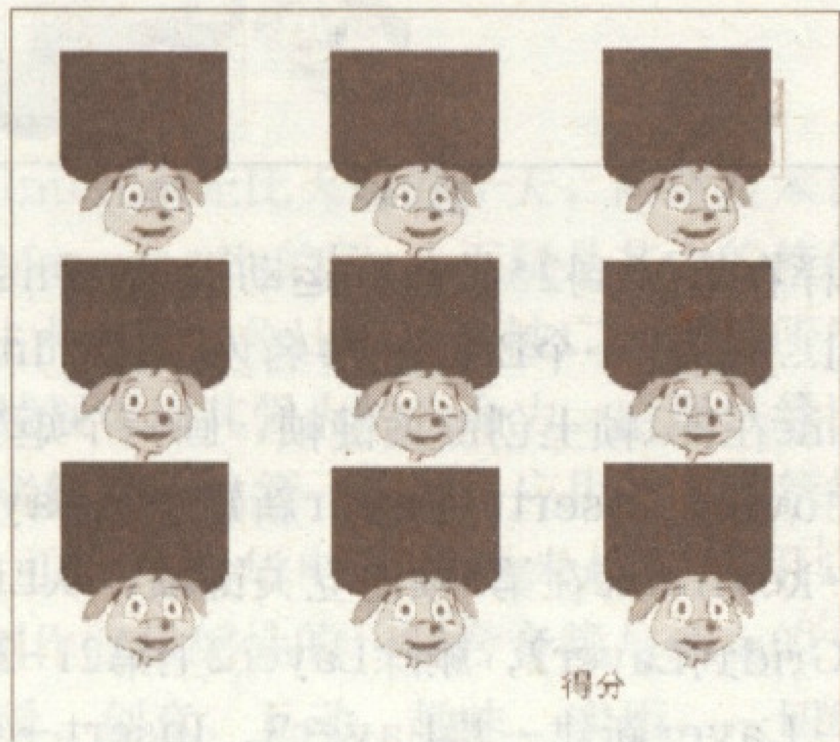


图 9

由于现在Dog层上并没有任何的原件在此范围内，所以虽然我们在Dog层上放了9个原件但我们将只能看到Background层上9个黑色Hole，但你记得吗，我们做的Dogmovie是上下移动的Movieclip，而当其向上运动时就会显示在屏幕上，而向下运动就会从屏幕上消失。这样就达到了我们让小狗一进一出的目的。但是有个严重的问题，我们的9个Dogmovie会同时运动，而不是像我们希望的那样一个一个的运动。别急，下面就该我们的主角Actionscript出场了。

随机运动

双击Pigmovie中的第一帧，在Action面板中的Basic action中选取Stop()。

单击Dog层上的一个Dogmovie，Window→Panels→Instance将Name设为Dog0（如图10）。

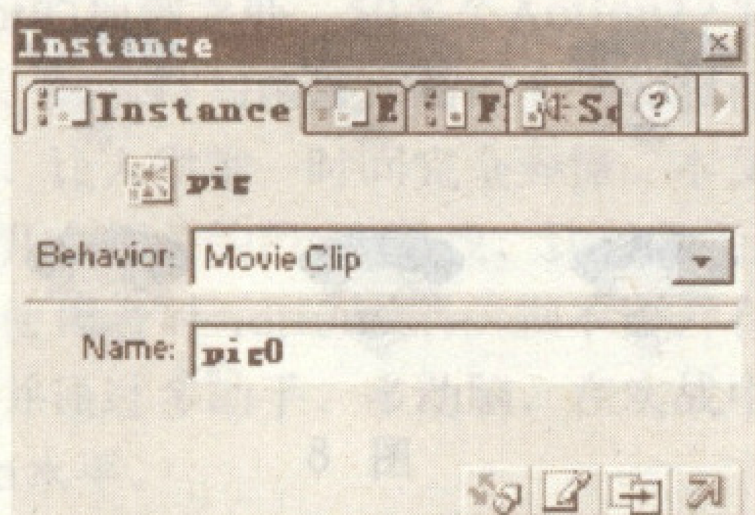


图 10

依次将其它的Dogmovie命名为Dog1，Dog2……Dog8。在Scene1中新建一层Action，双击第1帧，在Action面板中的Basic action中选取Stop()，在第5帧新建关建帧，双击第5帧，输入Actions如下：

```
tellTarget ("/dog" add random(9)) {
gotoAndPlay ("up");
}
```

random(9)是从0-9中任取一数；add是一个字符传连接符，用来连接“/dog”和random(9)得到的数。telltarget的语法是：

```
telltarget(target);{
    statement;
}
```

target：指定时间轴线的目标路径字符串；statement：目标时间轴线代码。tellTarget ("/dog" add random(9))执行后的结果是调用/dog0,/dog1……/dog8 ，而gotoAndPlay("up")从up帧开始播放，这就达到了我们Dogmovie随机出现的目地。

鼠标替换

为了使游戏更真实，我们应当屏闭掉默认的鼠标图形，并用我们做好的Movieclip来代替它。先Insert→Symbol... 新建一个Moviclip原件命名为Knife，双击第一帧，在Action面板中的Basic action中选取Stop()，在第2帧画一把刀，第3帧在刀边画上一串血花（如图11）。回到Scene1，把Knife

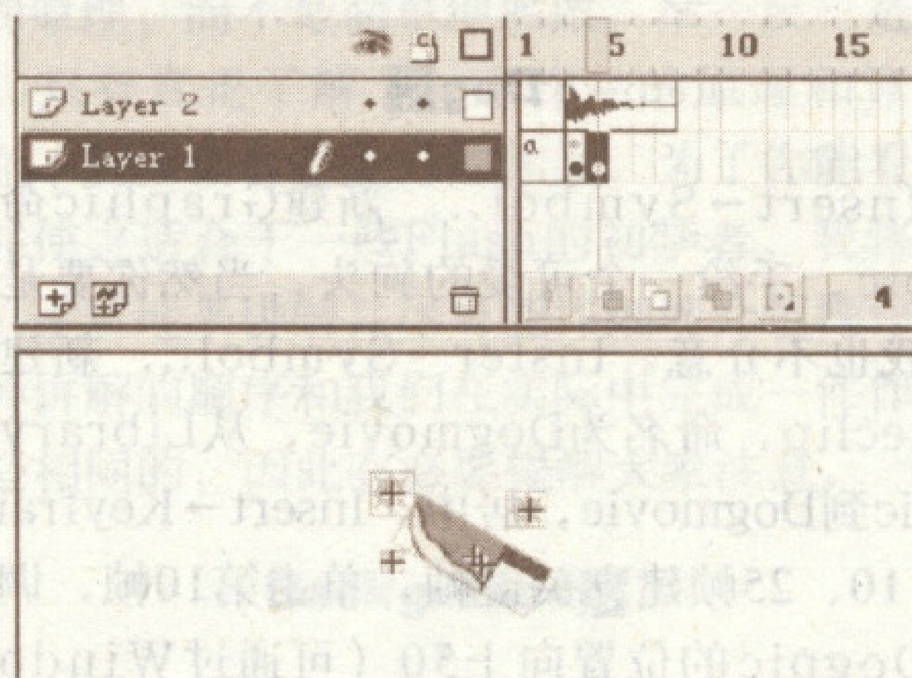


图 11

拖拽到Background层，并命名为Knife，在Action层的第4帧建立关键帧，并输入如下Actions：

```
mouse.hide()
startDrag ("knife", true);
```

mouse.hide()把默认的鼠标隐藏起来。startdrag的语法是：

```
startdrag(target);
startdrag(target,[lock]);
startdrag(target,[,lock[,left,top,right,bottom]]);
```

target：待拖动的movie clip的目标路径

lock：布尔值，用来指定是把可拖动的movie clip锁定在鼠标中央位置（真），还是锁定在用户最初在movie clip上单击的位置（假）。

这个参数是可任选的。

left、right、top、bottom：指定动画的父代movie clip的限制矩形区域。这个参数是可任选的。

这样我们就可以用knife来取代默认的鼠标。

计分与轮次

我们预定游戏10个回合后结束，并且每个回合都要计算本轮得分与总分。10回合后游戏结束。首先来看看怎样实现计算游戏回合：

双击Action层上第四帧输入：ROUND="0"，单击第5帧在Frame面板上定义lable为：Again，在第30帧建立关键帧，并将其Frame Lable定义为Back，双击Action层上第26帧输入Actions如下：

```
ROUND = Number(ROUND)+1;
if (Number(ROUND)<11) {
    gotoAndPlay ("again");
} else {
    gotoAndPlay ("BACK");
}
```

这样我们用一个条件选择完成了循环。当ROUND小于11时将不断循环，而ROUND等于11时将跳到结尾。

游戏的计分方式为越快击中小狗分数越高。

在Scene1中新建一层名为Point，从第5帧到第25帧建立关键帧，并且依次输入Actions如下：POINT="200",POINT="190"......POINT="0"（如图12）。

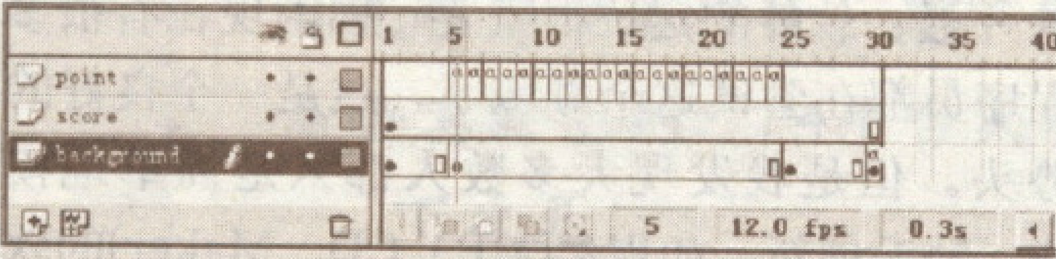


图 12

在Scene1中新建一层名为Text，用Text tool拖出一个文本框，Window→Panels→Text opion，在Text opion面板中定义文本框为Input Text,Varable 为Score（如图13）。双击Action层第25帧，输入如下Actions:

```
Tatal = Number(Tatal)+Number(Point);
Score = Tatal;
```

其中Tatal为总分，Point为本轮得分，Number是Actions中的一个函数，用来将参数、变量或表达式的值转换成数值。而Score=Tatal使得我们可以在Score文本框中显示Score即Tatal的值。

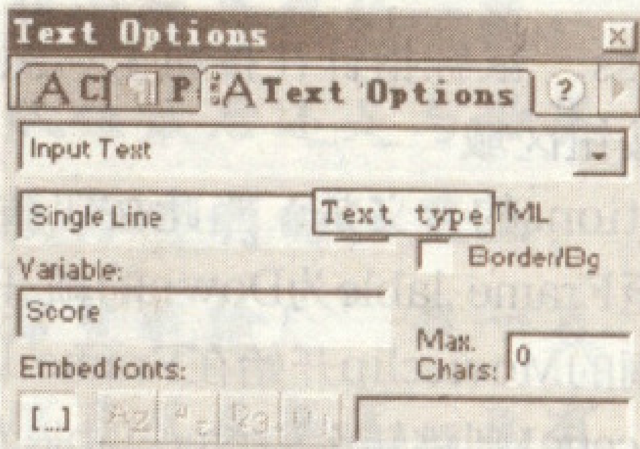


图 13

鼠标动作

现在的问题是我们该如何使得Flash知道我们是否打中了小狗，是否得分，而且一旦我们打中小狗，小狗应当立刻钻回黑洞。要想实现这种效果，显然我们应当使用鼠标动作。还记得我们开始时在Dogmovie中加入的按钮Grid吗？开始编辑Dogmovie原件，新建一层Lable，将第5帧的Frame Lable设为Up，第20帧的Frame Lable设为Down（如图14）。最后给按钮Grid加上如下Actions:

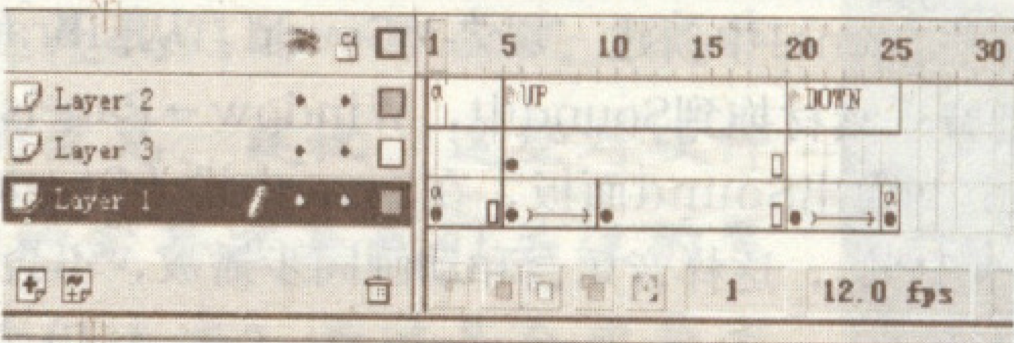


图 14

```
on (release) {
    gotoAndPlay ("DOWN");
        tellTarget ("../knife") {
            gotoAndPlay ("UP");
        }
    tellTarget ("..") {
        gotoAndPlay ("END");
    }
}
```

on 的语法是：

```
on(mouseevent){
statement;
}
```

statement：鼠标事件发生时执行的代码

mouseevent是鼠标事件，包括有：

press：鼠标指针在按钮上并单击

release：鼠标指针在按钮上被释放

releaseoutside：鼠标指针在按钮外被释放

rollover：鼠标指针移进按钮区域内

rollout：鼠标指针移出按钮区域内

dragover：鼠标指针在按钮上被按下，移出按钮再移回

keypress：鼠标指针在按钮上，然后鼠标按下，再移出按钮区域

这段Actions的含义是：当此按钮被鼠标点击时，影片跳至Frame lable为Down的帧开始播放，代替鼠标动画的Movieclip开始在Frame lable为Up处播放，而Scene1则跳转至Frame lable为End处播放。

加入音乐

对于一个游戏，音乐是不可或缺的。我们来分析一下有哪些地方需要且需要哪种音乐。首先肯定要有背景音乐，而当打中小狗时也应当有声效的配合。回到Scene 1，File→Import，导入你喜欢的背景音乐，要注意的是，最好导入MP3格式的文件，这样不会导致你的源文件过大，而且音乐的长短最好和你的影片一样长，根据你的影片播放速度（比如12Frames/秒），你就可以估算出大概的播放时间并以此为依据寻找音乐。

在Scene1中新建一层名为Sound，从Library里把音乐素材拖到Sound中，Window→Panels→Sounds弹出Sound面板，在Sync中设为Stream（如图15），这样音乐会和动画同步播放，不会有

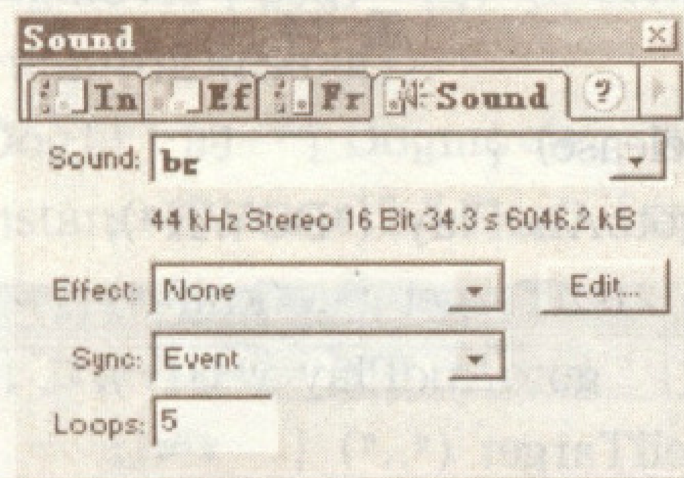


图 15

大的失真。编辑Knife原件，新建一层，File→Import，导入你喜欢的音效，在第2帧新建关键帧，从Library里把音效拖放到这一帧。

好！现在完成了整个游戏的制作，希望本文能对你熟悉Flash的基本操作，了解Actionscript语法有所帮助。由于本人水平有限，如有疏漏之处，请与pc-king@21cn.com 联系。

（上接36页）正版软件，如中国学生。另外中国的银行系统太落后，支付不方便，而国外用信用卡，30秒内就可以到帐。大部分中国用户都认为共享软件应该是免费的，他们分不清共享软件和免费软件的区别。

CoCo：呵呵，美联储拼命降息，也就是为了刺激国民消费。看来国产共享软件要发展，多走向海外发展也是有前途的。

聂：是啊，所以要多学英文，多了解海外，才能挣更多。

CoCo：将来有什么具体的打算么，比如开一个像Symentec的公司。

聂：将来当然要开一个公司，但是3年内不会，我需要学习英文、销售、管理这方面的知识。

CoCo：在共享软件开发方面有什么经验教训？

聂：技术放在第2位，市场和销售工作放在第1位。

CoCo：你的话值得每一个想成功的程序员思考。

CoCo：能问一下您今年多大了么？

聂：79年生（比CoCo还小），别人说我像30岁。我已经很老了，我的胡子也很长了，两个月没理发了，呵呵。

CoCo：对于国内的共享软件如何发展，如何收益有什么看法呢？

聂：软件的定位很重要，国内现在有很多程序员都在尝试这个领域了，这是一个良好的势头。但是我发现大多数人都只是简单地模仿，缺乏创新，如周奕(MP3 CD Maker)的软件就有不少人模仿了。但也有少数人有很好的创新意识，国内有一个人写了一些语音识别方面的，这个我想应该很受欢迎。我觉得每个想进入此领域的人都应该培养自己的创新意识和商业头脑。

CoCo：采访就到这里，最后，祝您成功，实现自己的理想。

编辑导语

十强赛之前我曾经和很多同事及朋友讨论过中国队这次冲击世界杯前景的问题，得到的反馈竟然出乎意料的一致：中国队以往反复无常的表现决定了这支队伍最后还是与世界杯无缘。尽管这次分组中国队处在一个极为有利的位置上，尽管和我打赌的同事说："我倒是非常希望我输！"我一直认为，中国队一定会出线。生活中总有很多反反复复，总有很多挫折和痛苦，如果对生活本身的希望和信心始终没有磨灭，那么你才会找到让自己奋斗的真正动力，你的内心才真正青春常驻。因为，我们只有一支中国队，只有一次生命。我看到过4年前中国队在金州被卡塔尔击败痛失出线机会之后秋风横扫的落叶，也感受过精神支柱完全坍塌的彷徨无助，可是我内心的希望和信念始终还是幸存下来了。中国队出线的那天，我将不醉不归。为了一个希望，一条信念。

从本期开始硬件栏目将逐渐进行调整，细心的读者可能会发现新品栏目的比例增加了，这是我们的一种尝试。我非常欢迎读者来信和我交流对栏目的意见、建议，这些对硬件栏目的发展至关重要，因为你们的需要才是我们关注的焦点。5400转的硬盘是不是已经被你们遗忘？看过晶合实验室的评测文章之后或许你会有不一样的感受；想买刻录机回家"烧烤"吗？看看本期的刻录机导购也许你会有所收获；将目光移到市场行情，是不是已经有所不同？下期，敬请关注晶合实验室的"P4平台大型横向评测"。

下次见！

小虫

ljj@popsoft.com.cn

复苏的火球与闪耀的星钻

——迈拓新品双管齐下

晶合实验室

尽管7200RPM的硬盘早已成为市场主流，但现阶段5400RPM的硬盘还是有一定的用武之地，它被定位于中低端应用领域并得到继续发展，很多对性能要求不是很苛刻的用户仍然将它作为首选对象。相对于7200RPM硬盘来说，5400RPM的硬盘在发热量和稳定性有一定优势，价格上也很平易近人，因此在OEM市场比较受欢迎。当前的5400RPM硬盘的单碟容量最高已经达到了40GB，配备2M缓存，速度已经接近甚至超过部分上一代7200RPM硬盘。随着单碟容量的增大，硬盘的总容量也越来越大，目前已经超过100G，逐渐逼近了IDE硬盘的极限。前不久，迈拓推出的5400RPM"新火球一代"和"星钻二代"硬盘，其最大容量就分别达到80G和100G，可谓海量，在一年之前这样的容量几乎是无法想象的。

在那个提到硬盘就"言必称火球"的时代，昆腾（Quantum）公司的火球系列硬盘是何等风光？！可惜后来由于硬盘市场的激烈竞争加上自身的发展出现失误，昆腾的硬盘部门终于在去年十月被迈拓（Maxtor）公司收购，使得许多偏爱昆腾硬盘的发烧友们为"火球"的熄灭扼腕叹息。好在迈拓也意识到了"火球"这一品牌的价值，在完成了收购工作以后，最近又由原昆腾的硬盘部门设计并推出了Maxtor"新火球一代"D540X系列硬盘。当然迈拓也不会忘记其"嫡系"的星钻系列，与新火球同时推出的还有"星钻二代"536DX系列。

这两款硬盘都是5400转/分的，其中新火球一代的单碟容量达到了40GB，最大容量为80GB，内部传输速率为46.4MB/s，支持ATA100，平均寻道时间为12ms。过去，5400转的火球硬盘最多也就配备512K缓存，最近的Lct20甚至只有可怜的128K，这次新火球一代的缓存达到了2MB，性能应该有较大的提高。另一款星钻二代的单碟容量为33.3GB，最大容量达到了100GB，内部传输率为43.4MB/s，缓存也是2M，支持ATA100，标称的平均寻道时间比火球略短，为11ms。现在这2个系列的硬盘中"肚量"最大的2款：80G的新火球一代（4K080H4）和100G的星钻二代（4W100H6）就静静地躺在晶合实验室中，让我们通过测试来看看这哥俩是否能给我们带来惊喜吧！

测试环境

CPU：Pentium III 866EB

主板：Asus CUSL2（815E）

IDE控制器：Promise Ultra100 ATA控制卡（Bios Revision 2.01b27）

内存：256M Kingmax PC150

显卡：耕升Geforce2 GTS Pro 64M

引导硬盘：IBM 75GXP 46G

操作系统：英文Windows98 SE 4.10.2222A + DirectX 8.0A （4.08.00.0400 ）

主板驱动：Intel Chipest Software Installation Utility V3.20.1005

IDE控制卡驱动：Promise 1.60(build19)

测试软件：ZD Winbench99 V2.0，Sisoft Sandra2001te V5.8.11，Adaptec ThreadMark 2.0

我们将待测硬盘单独接在Promise Ultra100 ATA控制卡上，并设为主盘。测试时将硬盘的第一个分区划为4G，用引导硬盘：IBM 75GXP 46G启动系统后进行测试。首先让我们来看看这两款硬盘在ZD Winbench99 V2.0中的表现：

1. 磁盘传输率和寻道时间：

测试样品	新火球一代80G	星钻二代100G
Beginning	34000	31400
End	33000	31400
Access Time	9.94	10.6

从传输率来看，新火球一代的成绩相当不错，原因在于它的内部传输率高达46.4MB/s，能得到好成绩也不足为奇。星钻二代的得分比火球略低一点，这也与它的内部传输率（43.4MB/s）相符。硬盘的内部数据传输率仅取决于单碟容量，转速和

控制电路，与缓存大小没有太大的关系，这两款硬盘能够取得这样好的成绩说明它们的电路设计是比较优秀的。两款硬盘的寻道时间都低于其标称值，尽管新火球一代的的标称值比星钻二代低，但由于单碟磁盘容量为40G，在寻道时明显比星钻快一些，其9.94ms的寻道时间在现在来说虽不能称得上优异过人，但还是一个相当不俗的成绩，看来新火球也继承了过去火球硬盘寻道迅速的传统。

2. 商业与高端磁盘应用性能表现：

测试样品	新火球一代80G	星钻二代100G
Business Disk WinMark99	8720	8890
High-End Disk WinMark99	21400	20200

Winbench 99的普通商业磁盘应用性能测试可测试硬盘在普通商业应用（例如：文本处理、数据库操作等）的性能；而高端应用磁盘性能测试是测试硬盘在高端应用中（例如：Microsoft FrontPage、Adobe Premiere及Visual C++等）中的性能，这项测试的内容基本上可以反映出日常应用中的情况。从测试结果看，两款硬盘的性能基本上可以说在伯仲之间，均有上佳表现。新火球一代的性能表现相当出色，无论是在普通的商业应用中，还是在高端磁盘测试中，成绩都十分优异，其40G的单碟容量和2M的缓存应该是起了很大作用的，看样子这回“火球”是真的苏醒过来了。星钻二代的得分也很高，商业磁盘测试得分比火球稍高一点，高端性能则略逊于新火球。

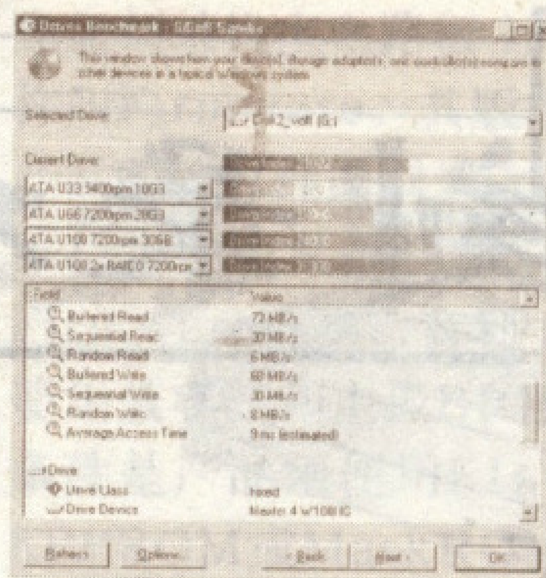
3.CPU 占用率测试

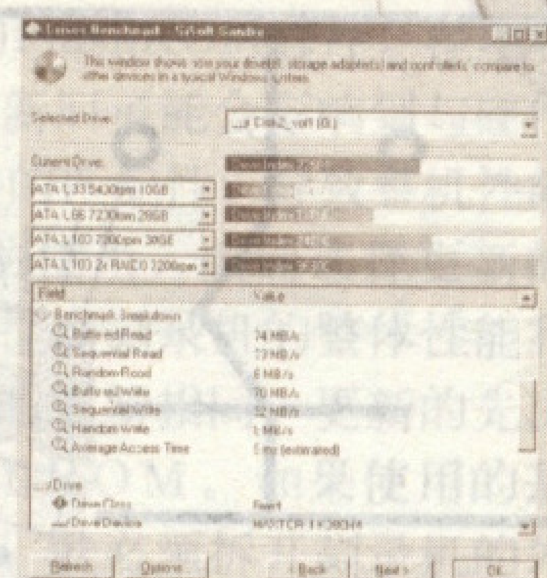
测试样品	新火球一代80G	星钻二代100G
CPU Utilization	2.15	1.48

星钻二代100G所占用的CPU资源是较少的，这主要归功于该系列硬盘所采用的DualWave双处理器技术，而新火球一代80G硬盘的CPU占用率相对高一点。但这只是测试成绩，在实际的使用中如此细微的差距是很难察觉到的。

接下来我们看看这两块硬盘在Sisoft Sandra2001te中的表现：（如图1、2）

SiSoft的Sandra 2001te的Drives Benchmark是综合性的测试，它主要测试在标准环境下的硬盘及控制器的性能表现。与Winbench中的表现类似，两款硬盘在这项测试中的表现很不错，新火球一代仍要比星钻二代略快一点。大家可以看到，新火球和星钻二的表现非常抢眼，其速度已经超过了Sisoft Sandra参考数据中的7200RPM、ATA66硬盘，十分接近7200RPM、ATA100硬盘的参考得分。


图1 星钻二代


图2 新火球一代

Adaptec ThreadMark 2.0这个测试软件版本比较老了，但是它在同一测试平台上对性能差距不是很大的测试非常好用：

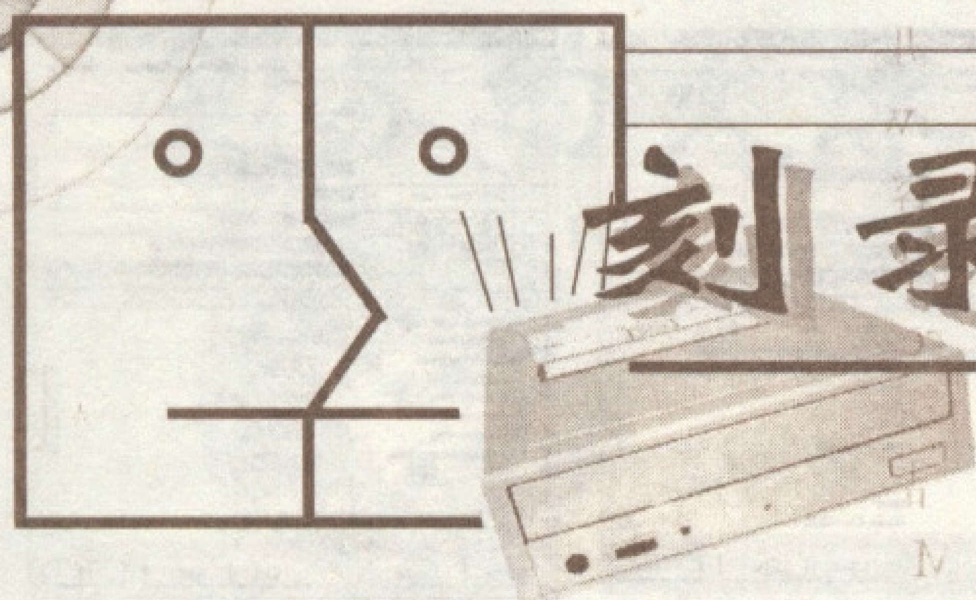
在这个测试中，星钻终于也有了闪耀的机会。

测试样品	新火球一代80G	星钻二代100G
数据传输率（MB/sec）	13.12	13.67
CPU占用率（percent）	36.46	36.11

从测试值中我们可以看到，星钻二代的数据传输率以0.55MB/s的优势击败了紧跟其后的新火球一代，而且它的CPU占用率也比火球要小。不过在这里我们要对测试结果进行说明一下，由于Adaptec Threadmark 2.0所采用的是一种不同于普通测试软件的测试引擎，所以产生的CPU占用率数值非常高，而数据传输率相当较低，所以它的结果只能用来比较不同硬盘的性能差异，而不能和ZD Winbench等软件的测试值相比较。

在数据保护和噪音控制方面，新火球一代硬盘延用了原昆腾的DPS（硬盘数据保护系统）、SPS（防震保护系统）、QDT（磁盘静音）等技术；星钻二代同样也具备DualWave（双处理器）、Maxsafe（数据保护）、Shockblock（防震）、Silent Store（静音）以及Write Verify（写校验）等迈拓专有的技术。测试中我们发现新火球一代与星钻二代的工作温度和噪音都比较低，基本上不用考虑两款硬盘的工作温度及振动问题。

从整体上看，尽管5400RPM的转速在一定程度上影响了迈拓这两款新硬盘的性能发挥，但就其市场定位来说，新火球一代和星钻二代作为中低端磁盘系统性能是相当出色的，其速度已经接近甚至超过了一些上一代的7200RPM硬盘。另外，迈拓总代理蓝德电子为这两款硬盘提供了一年包换、二年保修的质保服务。超大的容量、优秀的性能加上良好的售后服务，相信新的“火球”和“星钻”会在中低端市场中大有作为。



刻录机面面观

四川 龚胜

在最近的刻录机降价狂潮中，越来越多的计算机用户将刻录机划进了他们的配置单里。但是在面对市场上众多的厂商以及相应产品的时候，还是难免有点不知所措。那么究竟怎样才能挑选到一款满意的刻录机呢？相信这篇文章会对你的选购有所帮助。

一、刻录机市场概述

长期以来，光盘刻录机高昂的价格一直阻碍着它迅速普及。进入2001年后，随着技术成熟及产量增加，光盘刻录机的价格急剧下跌，已成为目前外存储设备市场的热点。简言之，今年刻录机市场呈现出以下三大特点：

1. 产品价格急剧下跌

今年以来，以内存为代表的电脑配件，均无一例外处于减价的狂飙中，刻录机也难逃降价的命运。售价一直在2000元左右的光盘刻录机，价格急剧下跌。入门级的8×刻录机目前售价仅为600-700元，而市场主流12×、16×刻录机也只在1000元左右。

2. 刻录速度迅速提升

与价格急剧下跌相对应的是，刻录机的刻录速度在今年得到了快速提升。2×、4×的产品基本已被淘汰，8×、10×的机种也只是昙花一现。进入2001年以来，由于刻录技术上有重大突破，刻录机写入速度最快已达到惊人的24×。现在市面上主流刻录机产品是12×及16×的，相信20×以上的产品也会很快得到普及。

3. 新品牌层出不穷

目前市场上出现了很多新的刻录机品牌和产品。除了老牌的SONY、Yamaha、HP、RICH、Philips等品牌依然“健在”外，几乎在一夜之间国内又冒出许多新的刻录机品牌，如爱国者、阿帕奇、清华同方、大恒等。许多厂商都纷纷推出了自己品牌的刻录机，连微星这类老牌主板厂商也来刻录机市场凑热闹。

不过要指出的是，目前世界上真正有能力自己研发、生产刻录机的也就那么几个厂商，其它品牌的刻录机基本都是向这几个厂商OEM的，大家肯定也注意到市面上有几款刻录机除了品牌、包装和标签不同之外，其它都是一模一样的。因此，在这里我说“新品牌” 层出不穷，而不是“新品”层出不穷。从综合性能上考虑，HP、RICH等大厂的产品尽管价格稍微贵一些，但是物有所值。

二、刻录机选购要点

1. 读写速度

读写速度是标志光盘刻录机性能的主要技术指标，包括数据的读取传输率和数据的写入速度。理论上速度越快性能就越好，但由于技术的限制，光盘刻录机的写入速度远比它的读取速度要低得多。刻录机目前最高的读取速度可以达到32倍速，甚至还可以做得更高，但用户不会刻意把刻录机当做CD-ROM使用，这个指标并无多大实际意义；写入速度目前最高只有24速，很显然此速度越高写入时间越少，优势是显而易见的。但实际由于盘片、刻录软件以及兼容性的限制，高速的写入速度很可能引起“飞盘”现象，导致刻录失败。所以，在选购刻录机时无须刻意追求它的高写入速度。基于价格、扩展性和稳定性等多方面的考虑，目前8速到16速写的CD-RW产品应该是首选。

衡量刻录机读写速度，还有一个重要指标是平均读取时间，或称为平均查找时间（Average Seek Time)。它是指CD-ROM从光头定位到开始读盘的时间，一般来说此值越小刻录机的读写速度越快。现在高速刻录机平均查找时间一般在120ms左右。

2. 接口方式

光盘刻录机按接口方式分，内置的有：SCSI接口和IDE接口，外置的有SCSI、并口、PC卡接口以及目前最新的USB、IEEE1394接口等。尽管SCSI接口（无论外置内置）在CPU资源占用和数据传输的稳定性方面要好于其它接口，系统和软件对刻录过程的影响也低很多，因而它的刻录质量最好，但由于成本、使用方便性等原因，目前只在个别专业产品上使用。目前，内置式刻录机基本已被IDE接口独霸，而外置刻录机以USB接口最为流行。

3. 缓存容量

缓存的大小是衡量光盘刻录机性能的重要技

术指标之一。刻录时数据必须先写入缓存，刻录软件再从缓存区调用要刻录的数据，在刻录的同时后续数据再写入缓存中，以保持待写入数据良好的组织和连续传输。如果后续数据没有及时写入缓冲区，传输的中断则将导致刻录失败。因而缓冲的容量越大，刻录的成功率就越高。目前市场上光盘刻录机的缓存容量在1MB～4MB之间，最大的有8MB，建议选择缓存容量较大的产品，尤其对于IDE接口的刻录机，缓存容量很重要。增加高速缓存既有利于刻录机的稳定工作，也有利于降低CPU的占用率。从性价比看，缓存大小在2～4M左右比较合适。

4. 兼容性

首先是对盘片的兼容性。盘片是刻录数据的载体，包括CD－R和CD－RW盘片。CD－R盘片根据介质层分为金碟、绿碟和蓝碟3种。好的刻录机对各类碟片都应有好的兼容性。

此外还包括刻录方式的兼容性。比如是否支持AudioCD、PhotoCD、CD－I、CD－EXTRA等多种光碟格式，是否支持DAO（Disk-At-One）、TAO（Track-At-Once）、MS（Multi-Session）、Packet Writing等多种刻录方式，尤其是是否支持增量包刻写（Incremental Packet Writing）的刻录方式。该技术允许用户在同一条轨道中多次追加刻写数据，提高了CD-RW盘片的使用效率和刻写稳定性。

5. 其他

和任何商品一样，购买刻录机时售后服务是很重要的问题。一些刻录机产品虽然价格特别便宜，但由于售后服务不佳，或者根本没有完整的售后服务，所以遇到机器故障或者软件不兼容时难以处理也就在所难免的了。此外，刻录机的工作温度及噪音大小，配件是否齐全，保修卡、说明书等资料是否全面等细节，也是我们选购刻录机时需要注意的。

三、热点技术及发展方向

1. 刻录保护技术

今年刻录机主流产品是12×和16×的，这些高倍速的刻录机都带有各种刻录保护技术。现在市面上刻录机普遍采用的刻录保护技术分别有：Sanyo的Burn-Proof、Ricoh的Just Link、Philips的Seamless Link、OAK的Safe Burn（Exaclink）等。关于刻录保护技术本期有另文详谈，这里不赘述。

2.Firmware（固件）更新

在这里要说明一下Firmware的更新问题。在光盘刻录机主电路板上的FlashROM芯片，程序名称叫Firmware。其版本新旧可能会影响到与硬件产品的兼容性或刻录软件的匹配性，导致整机性能不稳定或者某些功能无法使用，因而选择更新的Firmware版本，有利于提高刻录机的整体性能和使用效率。和主板BIOS的更新相同，更新的先决条件是产品须使用FlashROM。如果使用的是EPPROM或MaskROM，就必须拆开刻录机的外壳，利用写入设备更新，非常不便。

3. 结合DVD功能

三星近日推出了一款集多种功能于一体的三星康宝RW-Combo光盘驱动器，集CD-R/RW和DVD功能于一身，即具有4速写/4速重写，24速CD-ROM，4速DVD功能，EIDE/ATAPI接口，2M缓存。理光也有类似的产品MP9060A，它兼具CD-R/RW和DVD-ROM等四合一的功能，采用IDE界面，2MB缓存，具有6倍速刻写、4倍速擦写和24倍速读的速度，同时在DVD方面的读取速度为4倍速。它采用两组激光头分别执行CD-R/RW和DVD-ROM的功能。应该说结合DVD功能，是今后刻录机发展的一种趋势。

4.DVD 光盘刻录机

随着技术的进一步发展，今后CD-RW终将被容量更大、速度更快的DVD光盘刻录机所替代。目前DVD光盘刻录机在标准的争夺方面非常激烈，有DVD+RW与DVD-RW、DVD-RAM等几大标准。DVD+RW的支持者有HP、Mitsubishi Chemical、Philips、Rich、Sony、Yamaha；DVD-RAM（Random Access Memory，随机存储器）的支持者有Panasonic、Hitachi和Toshiba；DVD-RW的支持者仅有Pioneer一家，实际是从DVD-R进化而来的。

5. 其他光存储技术

前不久，美国C3D公司展出其最新专利技术：荧光多层存储技术，并声称此项技术能给传统的存储方式带来一次深远的革命。C3D公司展示了容量达140G的只读FMD（多层荧光光盘）和10G的FMC（多层荧光智能卡）的原型。

荧光多层存储技术是应用荧光的不连续特性，使光盘表面的信息层能达到10层以上，它将目前的光学存储技术又向前推进了一大步。我们常用的DVD光盘单面的存储容量为4.7GB，可存储一部2小时的影片。如果DVD的每一面能覆盖两层信息，那么一张DVD的总容量可达17GB。由此可见，FMD光盘的容量几乎是同样尺寸的DVD光盘的10倍左右。未来的FMD光驱也将兼容DVD和CD光盘。

光盘刻录的"防刻死"技术一览

浙江 贪吃蛇

光盘刻录机的不易操作主要在于其容易发生"缓存欠载"(Buffer Under Run)错误，使烧录失败，盘片报废。一种解决方法是增加缓冲存储记忆体——缓存(Buffer)，以求降低缓存欠载的可能性。但这只是一种治标不治本的方法。就以目前最大的缓存也不过是8兆而已，而一张刻录盘的容量为650兆，当处于高倍速刻录的情况下时，8兆的缓存也不能支持太久，一般也就10秒钟左右，而它却会很明显地增加刻录机成本；另外一种解决方法是防刻死技术，或称之为烧不死技术，这也是本文介绍的重点。

要了解防刻死技术就应先了解什么是缓存欠载。简单地说就是刻录机在工作时，先将所需的数据资料装载到缓存中，然后依次烧录到盘片上，因此在刻录机工作中，缓存中应该保证一直有足够的数据以供刻录机连续地烧录，当由于某些原因使得缓存中没有了足够可供烧录的数据时就会发生缓存欠载的错误。由于此时无法停止烧录进程，也不可能通过重新装载数据来使烧录继续，因而要真正从根本上解决缓存欠载的方法是：每当缓存内的数据发生短缺时，刻录机暂停烧录动作，然后等缓存中的数据量补足时继续执行烧录动作。这种技术就是防刻死技术，也称烧不死技术。

目前世界上较为可靠和成熟的防刻死技术有3种，它们是：Burn-Proof、Just Link以及Seamless Link。

1.Burn-Proof

Burn-Proof即Buffer Under Run-Proof的缩写，意即缓存欠载保护。该技术由日本三洋



(Sanyo)公司研发，是最早投入商业应用并获得成功的技术之一。三洋公司为Ultra SCSI及IDE接口的刻录机分别开发了相应的控制芯片LC898023和LC898093KM(如右上图)。

Burn-Proof的原理是：在刻录开始后，刻录机内部的防刻死芯片就会持续监控缓存的状态，每



当缓存内的数据发生短缺，且数据量小于所设定的存量底限时，控制芯片就暂停刻录机的烧录动作。等到缓存中的数据充满后，先对比刻录的数据与缓存中的数据，在将每一笔数据同步后，搜寻上一个成功刻录的磁区位置(由Snyc-0和Sync-1判断决定)，搜寻到磁区位置后计算并同步，定位下一个要写入的磁区位置，然后接着暂停前的情况继续刻录，直至结束。

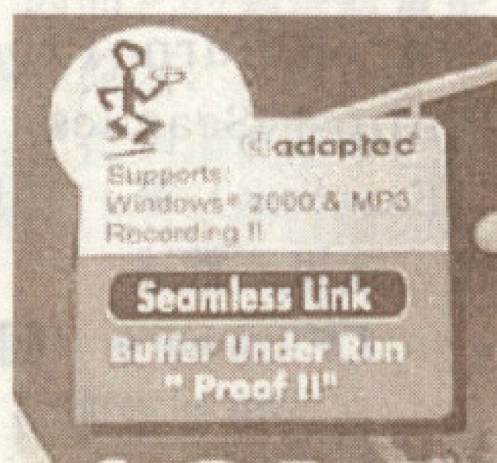
2.Just Link

Just link技术是由理光(Ricoh)公司开发的。Just Link技术也是通过内加控制芯片的方法使刻录机具有防刻死功能，是理光为了对抗三洋的Burn-Proof而开发的，可说是其死对头。

Just Link的原理是：在烧录时，监视缓存中已存取的数据量，当缓存中的数据量降低到易发生缓存欠载的水准时，停止写入的动作并保持当时的状态，同时继续存取数据于缓存之中。待存储到一定量后，在停止的位置后再度开始写入，如此重复直至烧录完结。

3.Seamless Link

Seamless Link技术由菲利浦(Philips)公司所开发，该技术是以理光的Just Link技术为基础。由于开发出来较晚，在程序和技术的完善程度上要优于老牌的Burn-Proof和Just Link。Seamless Link是菲利浦公司为了避免和理光Just Link技术的版权之争而开发的，号称"无缝连接技术"，该技术最大的优点是基于硬件层的防刻死。

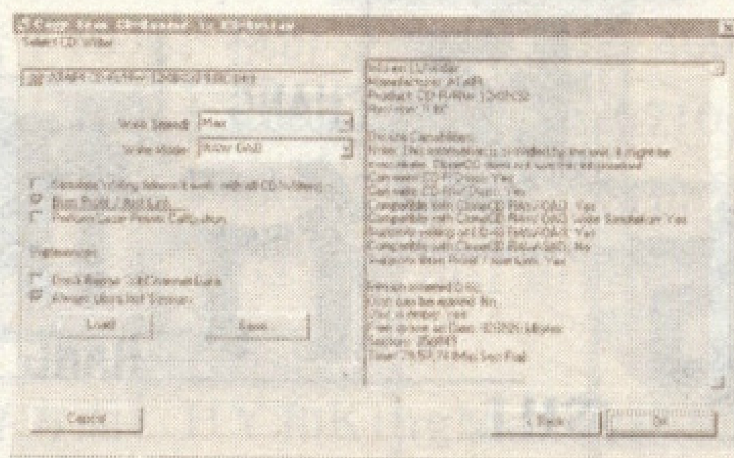


Seamless Link的原理是：在进行烧录的同时，随

时监控缓存中的数据量，当数据量下降到一定比例时，关闭激光刻录头，同时记录确切的中断点（Exactly RecEnd Point），并使激光刻录头保持在暂停时的状态。当缓存中的数据量上升后，激光刻录头根据刚才记下的中断点数据搜寻到中断点后重新开始烧录工作，直至烧录进程完毕。

由此可见，这3种防刻死技术所使用的原理大致相同，都是通过暂停、重启激光刻录头的动作来完成其对缓存中数据的充填（Burn-Proof是在缓存中数据重新充满后才继续工作，而Just Link和Seamless Link则是在达到一定量时就重启），这就需要准确地控制缓存中的数据量和激光刻录头的物理动作，以使暂停和重启烧录动作间的数据间隙（Data Gap）足够小，以便被顺利地读取。当然在现有的技术条件下，要做到完全的连接还不可能，这也是防刻死技术所面临的最大问题，是决定其成败与否的关键。根据1990年菲利浦公司为CD-R类可录入光盘制订的格式标准——橘皮书（Orange Book）中的规定，刻录的盘片允许在两个磁区之间有极小的空隙（Micro Gap），但这空隙不能大于100μm（micro，微米），也就是说两个磁区间不超过100μm的距离是可以被允许的，其可以通过修正使得跟一般没有空隙的盘片一样，不会有读不出来或挑盘的情况发生。在这同时还需要精准地控制激光功率，在暂停时迅速地发出关闭激光的脉冲信号，此时要准确计算并关闭激光（高倍速盘片的染料对于激光极为敏感，就算是一点残余的激光也会对染料造成影响）。在重新进入烧录时，由于盘片的转速和物理震荡，需要在经过同步和精准矫正后重新发出激光，此时的激光的功率又必须迅速地达到所需的能量。（尤其是在高倍速烧录时，瞬间所需的激光功率是极大的）。以上这些因素都影响着空隙的长度。而这3种防刻死技术的表现又如何呢？由于Burn-Proof是较早推出的技术，故其在这方面的表现不十分突出，所形成的间隙约为40～45μm，这样在烧制CD盘时就有可能造成音乐声间断或者出现爆音；Just Link则只形成约2μm的空隙，（而且这是在12倍速烧录时所形成的空隙，录入速度降低之后，空隙还会相应减小），对光盘的影响已不太容易察觉到了；而Seamless Link技术所形成的空隙要比Just Link更小，几乎达到了可以忽略不计的程度，毕竟它是由Just Link技术发展而来。

在这3种防刻死技术中，Burn-Proof和Just Link都需要有相应的刻录软件支持，它们都是通过著名的刻录软件，德国Nero（版本号在4.0以上）来实现防刻死；Seamless Link则通过在硬件中固化的方式来实现，不需要特定的软件支持：


软件支持界面

Just Link有一件特殊武器，即可以控制烧录时Just Link的使用次数。因为尽管Just Link所产生的空隙非常小，但是在用来刻录CD盘时，对发烧友们来说还是不尽如人意，而且就笔者个人认为，一张刻录盘中有过多的数据空隙也是不太好的。故Just Link提供了控制使用次数的支持，可由自己来决定使用与否或使用次数。而做为老前辈的Burn-Proof就没有什么优势可言了，不过由于其较早推出，故还是拥有众多的使用者，如Liteon、Plextor、Teac和爱国者的刻录机均使用了该项技术。Just Link除了理光自已的产品在用外，有一款建基Aopen的CRW 2440也在使用这项技术，而Seamless Link目前则有Acer和清华同方在使用。三洋专门为介绍Burn-Proof技术建了一个网站（www.burn-proof.com），该网站支持日文和英文两种语言。

除了以上提到3种主流防刻死技术外，近来还出现了其它一些技术。近期推出的一款16速奔驰刻录机就使用了一种新的技术：Exac Link。Exac Link技术可以达到空隙仅为1μm的近乎完美的境界，可说十分优秀。Exac Link技术是由OAK Technologies公司开发的，并已经应用于YAMAHA、LG和MITSUMI的产品之上。OAK



Technologies公司开发的相应控制芯片是OTI9796，除了实现Exac Link功能以外还可以实现EN/DECODER及DSP的功能。它还有另一个名字“Safe Burn”，顾名思义就是安全烧录，也就是说可安全地保证不发会缓存欠载的错误，是一个非常有潜力的技术。

防刻死技术为解决缓存欠载问题提供了新的方案，可称为高倍速刻录的保护神。今后将会不断地有更多、功能更强大的防刻死技术出现，使我们可以随心所欲地烧录完美的盘片，将枯燥的烧录过程变成后台操作，使刻录成为快乐的刻录。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村行情

市场行情

天气有点凉，美国的恐怖事件也渐渐淡去，CPU的价格在一段时间的混乱之后开始趋于稳定。P4 1.3G的价格为1030元、P4 1.5G（478针、散）价格为1180元、P4 1.5G（423针、散）报价为1065元、1.7散（478针）报价1640元；PⅢ 1G报价为1640元、PⅢ 933为1360元；赛扬的价格也纷纷降价，赛扬2系列566A/667A/800A/900A的报价分别是275元/320元/434元/490元，不过赛扬1G和赛扬950的价格没有变化，还是735元和630元。预计随着货源的不断稳定，价格上下变动范围应该不是很大；AMD处理器的价格一直在上扬，雷鸟系列900/1GHz/1.33GHz/1.4GHz 的报价分别是620元/720元/920元/1020元，由于目前市场的货源不很稳定，所以价格比较混乱；毒龙方面没什么变化，750/800/850MHz分别卖310/365/395元。

主板方面，技嘉GA-8TX(C) 850芯片组主板首先降价，这款主板具有Creative CT5880 PCI声卡芯片、AC97解码芯片、Winbond W83627HF LPCIO+系统监控芯片、双RAMBUS通道，只需1320元；由于PⅢ停产，支持PⅢ的各品牌主板纷纷跳水，包括建基的694X、奔驰694X、磐英694X，全都降到了550元左右；最近主板市场最引人注目的是精英，它一口气发表了5 款P 4 主板——P4VXMD、P4VXAD、P4VXASD、P4IBAS和P4IBAS2。其中，P4VXASD支持423针的P4 CPU，既支持廉价的SDRAM内存又支持DDR内存，还集成了AC'97声卡和一个网卡，售价仅1000元；而P4VXMD和P4VXAD则是两款适合最新478针P4处理器的主板，支持DDR内存；P4IBAS支持INTEL最新发布的SOCKET 478针P4 CPU，400MHz /SDRAM/6 PCI/1 4× AGP/3 DIMM/1 CNR。新推出的还有DFI钻石发布478接口i850主板NT70、技嘉推出KT266A主板GA-7VTXH，分别支持P4和Athlon tm/Duron处理器，支持ATA 100硬盘传输及4个USB接头、支持IrDA红外线传输，都属于中高档主板。看来P4的低价策略确实有很大的针对性，相比之下AMD就显得落后了。

显卡方面，七彩虹推出霹雳9300显卡，其显存采用超频性能更优秀的ESMT 3.8ns DDR 64MB，最高超频到580MHz左右，市场价格在2700元左右，算是超一流显卡了。小影霸奔驰显卡G8000只卖1999元，基于GeForce2 Pro芯片、64M DDR显存的小影霸奔驰G5000也只卖966元。ATI发布RADEON 7500、8500和8800三款新品显卡，原厂的ATI产品还是大家的主要购买对象，其他像七彩虹的镭风系列，用的是镭VE的芯片，SD版560元，DDR版720元。还有一款盈通的产品叫R1000，也是用的镭VE显示芯片，价格分别为600元（32MB）/680元（64MB），性价比还是很不错的，大家可以考虑一下。另外，市场上新推出了许多品牌的显卡，像精英SiS315、承启SiS315/G300/MX400、太阳花MX400等显卡，在技术、做工和用料上几乎没有什么区别，而价格在500~800元之间。

显示器市场出现了整体大降价的浪潮，使平静几周的市场再起波澜。EMC此次几乎所有的15"和17"CRT显示器价格都下降了100~200元不等，尤其是PF797从1999元大幅下降了400余元；厦华显示器的15Z和17ZF均下降了100元，而17YA-K则下降了300元，至1199元；金长城的1527K和1770U均下降了100元，M770DF和1558S则下降了50元左右；LG所有的17"显示器都降价了100元，其中神舟的19"纯平显示器的售价才2380元，和15"的LCD相差不大。而LCD价格真可以用疑是银河落九天来形容，康佳的LC1510液晶显示器从3680元狂降近700元，打出了2988元的价格！早先有关LCD年底会降到2000左右的流言现在看来已经非常有可能成为现实了。

内存方面，普通现代PC133 128MB内存目前价格为95元，并全面改用Hynix标记。KingMax PC150 128MB卖135元，KingSton PC133 128MB卖155元，KingHorse PC133 128MB卖120元。DDR内存的价格仍然偏高，现代、KingHorse和三星的PC2100 128MB DDR卖145元，256MB卖330元；KingMax PC2100 128MB DDR卖185元。估计256MB SDRAM的价格还要继续下跌，能跌到170元附近。RAMBUS中，Kingston 64MB的价格为150元，128MB的报价为395元。

硬盘的走势喜人，价格有所回落。20G 5400转型号上希捷和钻石同为715元，而希捷7200转比

钻石高出20元，分别报780元和760元；30G 5400转硬盘缺货，7200转希捷报830元，钻石报860元，IBM报880元；40G 5400转希捷报760元，钻石报800元；7200转希捷报900元，IBM报935元，钻石报990元。大容量硬盘无太大变化，40G以下硬盘将渐渐退出市场，40G以上将成为主流。

外地行情

深圳市场

P4 1.5G目前已经成为装机的主流，取代1.4G成为标配已成定局。期待以久的478针P4已经在市场出现，不过都是散装，盒装的产品要到月底才可能有货。市场上支持478针P4的主板只有采用845芯片组的产品，目前只有精英的套件出售，1.5G1套的价格为2300元。AMD又传出点仓的消息，据说这次的目的是为了制止国内AMD的CPU，特别是雷鸟系列价格过低，防止市场崩盘。目前市场上毒龙供货和报价都比较正常，但雷鸟的报价比较混乱，1G的雷鸟从600元开始反弹就没有回落过，现在报价在680元到720元不等。

SDRAM内存的价格略有波动。HY触底反弹，小涨了10元，值得注意的是，现在市场上最新一批的现代内存都采用了Hynix颗粒而不是以前那种标识为Hyundai的现代颗粒。双胜采用新颗粒符合PC150规范的256M内存上市，售价为320元，价格有些偏高。

硬盘价格变化不大。IBM 75GXP系列（7200RPM）硬盘返修率比较高。迈拓硬盘3年质保的也分散装和盒装，蓝德代理的正品是盒装的，虽然价格比较高，但售后服务更有保证。

显卡市场上，耕升推出了老版GeForce 256，带32M显存，性能介于GeForce2 MX200和MX400之间，而价格只有399元，比售价在4、500元的MX200便宜多了，上市没几天即被抢购一空，下一批货要过段时间才到。大力神的显卡经过一轮降价后现在性价比也很不错，采用KYRO芯片的32M和64M售价分别为700/1200元。

南京市场

CPU方面，Intel系列产品步入了调整期，赛扬500稳定在235元的价位，赛扬Ⅱ 766报价为365元，而其他几款低端主流的赛扬Ⅱ 800/850/900也稳定在428元/460元/490元；423针脚的P4 1.4G/1.5G 报价只有1070元/1120元，478针脚的P4已经销售一空，不过根据商家的说法，下一批产品很快就会上货。AMD一些型号继续下跌，Duron 750再度到货，报价依然为320元，Duron 800/850同时下跌了10元，报价分别为370元/400元；雷鸟系列变化不是很大，1G CPU报价为710元，1.2G跌至820元，1.1G雷鸟再度到货，报价为740元。而最高频的雷鸟1.4G在经历了短暂的缺货之后也已经到货，售价跌落至980元。

内存方面，HY和KingMax价格基本保持不变，HY 128M/256M的报价为92/180元，KingMax PC150的128M/256M条报价为135元/265元，而享有超频王之称的Apacer 256M条由258元跌至247元。Kingston价格基本保持不变，128M/256M的报价为150元/278元。

硬盘市场继部分硬盘价格发生小幅度下跌之后，依然有部分硬盘持续下跌的走势。U6 40G报价为750元，U6 60G的硬盘开始缺货，估计再次上货还要等待一段时间；酷鱼Ⅳ系列在硬盘市场大面积缺货的情况下，相继推出了80G、60G、40G、20G四款产品，60G硬盘目前的报价为1300元，40G/20G硬盘的报价为930元/750元。

沈阳市场

PⅢ 1G售价1700元，而赛扬Ⅱ 1G从870元大涨至930元，赛扬Ⅱ 900、850、800、700这几款主流型号稳中有降，最新报价分别为490元、490元、460元、370元；AMD在市场上的反映不如前段时间好了，雷鸟1.4G和1.33G分别只是小降了25元和15元，现在要945元和875元，雷鸟1G报价为700元。据悉目前市场上销售的雷鸟1G有部分产品据称可以超到1.4G，这估计也是DIYer们选择雷鸟1G而不选择雷鸟1.4G的另外一个原因。

HY的64M和256M价格都没有变化，仍保持70/200元，HY的128M内存降为110元；在DDR市场方面，三星和HY先后都进行了涨价，三星和HY的128M PC2100 DDR都从140元降到130元又回到150元；RAMBUS的价格没有太大的变化，三星128M和256M RAMBUS分别停留在340元以及680元。

主板方面，技嘉815EP主板在本周进行大幅降价，60XET的价格由1050元降为980元、60XET-C的价格由950元降为850元、60X的价格由830元降为680元。同时，本周也了有多款P4主板上市，大多数采用Intel 845芯片组，且支持Socket 478的P4，如硕泰克的85SD（+）、昂达的ID845S、钻石的NB72等。其中昂达这块主板的售价仅为999元，堪称市场上最便宜的P4主板，与Socket 478 P4 1.5GHz捆绑销售的价格也不过2170元。

中关村配件报价 价格单位：人民币（元）			
CPU	P4 1.7G	盒装423针脚	1640
	P4 1.5G	盒装423针脚	1180
	P4 1.4G	散装423针脚	1065
	PIII 1G	Socket370 散装	1640
	PIII 933EB	Socket370 散装	1360
	赛扬 II 900	Socket370 散装	490
	赛扬 II 800	Socket370 散装	434
	AMD 雷鸟 1.4G	散装	920
	AMD 雷鸟 1G	散装	690
	AMD Duron 850	散装	395
	AMD Duron 800	散装	365
硬盘	IBM 60GXP 40G	7200RPM	935
	IBM 60GXP 30G	7200RPM	880
	希捷 酷鱼III代 40G	7200RPM	900
	希捷 酷鱼III代 20G	7200RPM	780
	迈拓 星钻一代 40G	5400RPM	800
	迈拓 金钻六代 40G	7200RPM	935
显卡	ATI Radeon	32MB DDR	1330
	丽台 GeForce2 MX	32M SDRAM	820
	爱尔莎 GeForce2 GTS Pro	32M DDR	1090
	耕升 GeForce2 GTS Pro	64M DDR黄金版	1190
	华硕 TNT2 M64	32MB SDRAM	460
主板	微星 Pro266 Plus	VIA Pro266	800
	技嘉 7ZX-1	VIA KT133	800
	升技 SE6	Intel i815E	880
	华硕 P4T	Intel i815EP	1350
内存	现代	128M PC133 SDRAM	95
	现代	256M PC133 SDRAM	180
	Samsung	128M PC800 RAMBUS	380
	Samsung	256M PC800 RAMBUS	760
	Kingston	128M DDR	155
	Kingston	256M DDR	300
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	90
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	350
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	240
	创新 SB Live!	Sound Blaster Live! 5.1豪华版	690
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2050
	MGA XJ810	19英寸日立显像管 0.26点距	3900
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	1900
	PHILIPSss107P	17英寸纯平 0.25点距	2680
光驱	美达 50×	50×PS光驱	310
	奥美嘉 12×	DVD	460
	大恒8×4×32	CD-RW	640
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨 A4幅面 720dpi	500
	EPSON Stylus Color670	喷墨 1440dpi A4幅面 四色打印	1300
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面	699



驱动热报

Matrox

2001年9月23日，Matrox发布了Millennium G450显卡5.71.014 版For Win2000/XP和Millennium G550显卡5.71.014 版For Win2000/XP，包括最新的For Win2000/XP显示驱动部分和Matrox PowerDesk软件。这两款驱动修正了先前版本众多的问题，还提供了更多的DualHead特征以及更方便的控制界面，甚至可以为主显示器和第二显示器分别分配显存和带宽资源。

Creative

2001年9月23日，Creative发布Sound Blaster Live! 声卡最新驱动For Win2000，这个驱动版本支持在Win2000下开启Dolby Digital，通过微软WHQL认证，支持以下型号的SBLive!：CT4760、CT4790、CT4830、CT4832、CT4870、CT4872、SB0060、SB0100、SB0102(AC-3)，不支持CT4620、CT4670和CT478x系列。

Intel

2001年9月19日，Intel发布810、810E、810E2、815、815E、815EM芯片组公板视频部分最新驱动PV6.4 多语言版For Win2000。6.4 版修正了众多软件兼容性问题；在显示属性中加入了BIOS信息显示功能；修正了640×480模式下Intel Graphics Technology表太大导致点不到OK按钮的问题；修正了采用Pal制式输出TV时屏幕严重闪烁的问题；修正了100Hz刷新率下Monitor centering不起作用的问题；加入了对仿真Pixel Fog的支持。

Logitech

2001年9月18，罗技发布全系列鼠标最新驱动9.41 Build 19 简体中文版For Win9x/ME/NT4/2000。罗技的鼠标驱动已经很久没有更新了，由于它的驱动和应用软件可以使用在其他品牌的鼠标上，所以非罗技鼠标的用户也可以从中获益，推荐大家更新。

本栏目行情由本刊记者收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2001年9月23日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第11期\DRV\下。

有奖征集英特尔（盒装）CPU适用DIY配置活动揭晓

由英特尔（中国）有限公司独家发起，《大众软件》、《中国网友报》等国内知名媒体联合发布的“有奖征集英特尔（盒装）CPU适用DIY配置”活动于近日揭晓。首先恭喜获奖的18名选手，其次要感谢所有支持和参与本次活动的媒体和选手，是你们的支持和鼓励，使我们成功完成了本次活动，希望大家能一如既往地支持我们。

本次活动自2001年7月16日——9月18日，历时两个月有余，活动组委员共收到来自全国30个省、市、自治区6800余名电脑爱好者的选票。从所有收到的选票中我们可以看出，选手们都做了精心的准备。很多选手还将自己从事多年电脑行业的经验写了下来，对我们日后的工作非常有启发意义，再次表示衷心感谢!

组委会于8月底至9月初，组织了二十余名专业评委对所有来稿进行了认真、仔细的筛选，评出了本次活动的18位获奖选手。当然还有很多优秀配置，限于奖项名额和刊登篇幅，在此就不一一列举了。

主流型

名称	型号	型号	型号	型号	型号	型号
CPU	P4 1.4G（盒装）	P4 1.3G（盒装）	P4 1.4G（盒装）	P4 1.3G（盒装）	P4 1.3G（盒装）	P4 1.3G（盒装）
显示器	三星 753DF	Acer 77G	三星 753DF	飞利浦 107T	神州 FE70+	Acer 78G
主板	英特尔 850	微星 MS-6339	磐英 4T2A	英特尔 850	技嘉 GA-8TX	英特尔 850
内存	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS
硬盘	迈拓 金钻六代 30.7GB	星钻 40GB	希捷酷鱼 30GB	IBM 40GB	IBM 40GB	IBM 40GB
显卡	小影霸 速配6000	华硕 AGP-V7100	丽台 S360 Pro/400	ATI RADEOM LE 32M DDR	小影霸 G4000	小影霸 速龙6000
声卡	启亨 呛红辣椒 A3D Pro2	创新 VIBRA128	创新 VIBRA128	瑞丽 春之娇 DVD4	创新 VIBRA128	红网 3D魔音卡
光驱	NEC 40×	Acer 50×	美达48×	Acer 50×	Acer 50×	建兴48×
软驱	NEC	SONY	SONY	美上美	SONY	NEC
键盘	Acer 52P	Acer 52V	Acer 52V	罗技 易上手	Acer 52V	罗技 易上手
鼠标	双飞燕 4D	双飞燕 3D	罗技 极光旋貂	罗技 网际劲貂	双飞燕 4D	双飞燕 3D
机箱/电源	保利得 EN-7233A	金河田P4专用	银河 5702	金河田P4专用	金河田P4专用	世纪之星 716
音箱	创新 SW300	漫步者 R2117	创新 PCworks 2.1	漫步者 1000TC	漫步者 1000TC	漫步者 1000TC
MODEM	全向 蓝澤星跃	全向 极光 II	GVC 速霸600	全向 ISDN	实达 捷豹 56k	一代天骄 外置 56k
奖项	一等奖	二等奖	二等奖	三等奖	三等奖	三等奖
选手信息	广东/麦建仑	广州/危兆志	安徽/吴量	北京/郑韦	河北/梁鸣	上海/邵盛名

经济型

名称	型号	型号	型号	型号	型号	型号
CPU	赛扬 II 733（盒装）	赛扬 II 800（盒装）	赛扬 II 800（盒装）	赛扬 II 850（盒装）	赛扬 II 766（盒装）	赛扬 II 733（盒装）
显示器	三星 750S	现代 V770	Acer 77V	三星 750S	三星 750S	长城 N700DF
主板	钻石 KT133	蓝科翰威 LH-6SIXB	磐英 EP-3VCM	昂达 ID815EP	承启 60JA3	磐英 3SPA3L
内存	HY 128MB PC-133	HY 128MB PC-133	HY 128MB PC-133	HY 128MB PC-133	HY 128MB PC-133	HY 128MB PC-133
硬盘	希捷 U5 30.6G	希捷 30GB	希捷 酷鱼 II 20.4GB	WD 20GB	IBM 腾龙二代 30GB	WD 鱼子酱AB 20GB
显卡	七彩虹 3DS600M	狼人 印加银箭 TNT2 PRO 32M	UNIKA小影霸 速龙-3000	昂达 TNT2 PRO 32M	狼人Gerorce2 MX200 32MB	奔驰小影霸 G3200
声卡	主板集成	主板集成	同方8738	主板集成	主板集成	主板集成
光驱	奥美嘉 50×	Acer 40×	Acer 50×	昂达 40×	宏盛 48×	华硕 50×
软驱	三星1.44M	三星1.44M	三星1.44M	松下1.44M	三星1.44M	米苏米1.44M
键盘	Acer 52V	Acer 52V	罗技 易上手	银河 WIN98（107键）	罗技 易上手	金河田
鼠标	罗技 华貂	双飞燕 2D	罗技 劲貂	双飞燕 3D	双飞燕2D	金河田
机箱/电源	金河田K7335	技展	金河田 8028	银河 6H68	金河田 ATX	金河田 8033
音箱	漫步者 R1000TC	三诺 SR-580	麦兰 M-300	麦蓝 M-200 2.1	漫步者 R1000TC北美版	三诺 3N2030
MODEM	金网霸56K内置	实达 小旋风	丽台 佳飞猫	GVC 网鹰120	全向 内置“极云飞瀑”	TP-LINK 内置
奖项	一等奖	二等奖	二等奖	三等奖	三等奖	三等奖
选手信息	浙江/蒋韬	陕西/王健	辽宁/刘岩	福建/关庄健	北京/崔积琨	北京/鲁连刚

发烧型

名称	型号	型号	型号	型号	型号	型号
CPU	P4 1.7G（盒装）	P4 1.7G（盒装）	P4 1.7G（盒装）	P4 1.7G（盒装）	P4 1.7G（盒装）	P4 1.7G（盒装）
显示器	三星 753DF	三星 753DF	三星 753DF	Acer 78G	IMAGIC 19纯平	飞利浦 107T
主板	华硕 P4T	英特尔 850	英特尔 850	英特尔 850	英特尔 850	联想 QDI P4
内存	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS	128MB RAMBUS
硬盘	IBM 40GB	迈拓 金钻六代 30.7GB	IBM 腾龙三代 40GB	星钻 40GB	IBM 40GB	IBM 60GB
显卡	微星 StarForce II	UNIKA小妖 G 9700 DDR	ATI 32M DDR	耕升 Gerorce2 PRO	小影霸G4000 Geforce GTS 32M DDR	UNIKA小妖 G9700 DDR
声卡	创新 SBLive	创新 VIBRA128 数码版	启亨 呛红辣椒 64位 4.1声卡	丽台 WinFast 4XSOUND	创新 VIBRA128 数码版	创新 SBLive 数码板
光驱	美达 12×DVD	NEC 12×DVD	创新 12×DVD	奔驰 16×DVD	SONY 16×DVD	SONY 16×DVD
软驱	三星小软	SONY 1.44M	SONY 1.44M	SONY 1.44M	SONY 1.44M	SONY 1.44M
键盘	三星人体工学	罗技 易上手	罗技 104枪手	Acer 52V	Acer 52V	Acer 52V
鼠标	罗技 无限旋貂	罗技 网际劲貂	罗技 网际劲貂	罗技 旋貂	罗技 极光旋貂	双飞燕 4D
机箱/电源	金河田P4专用	世纪之星 716	世纪之星	顺新 6816	金河田P4专用	顺新 700
音箱	创新 PCworks 4.1T	迪霸 4.1	漫步者 R4.1T	漫步者 R4.1T	创新 PCworks R4.1	漫步者 4.1木质
MODEM	蓝科L3000	GVC 外置（美式坦克）	全向 极云飞瀑	大白鲨 霹雳2型	实达捷豹 2000	实达捷豹 2000
奖项	一等奖	二等奖	二等奖	三等奖	三等奖	三等奖
选手信息	北京/黄英	上海/屠辰炜	辽宁/杨睿	海南/杨杰	山东/孙扬	新疆/徐海云



编辑导语

这是一个五彩缤纷的世界，这个世界无比绚丽。

闪烁的霓虹、巨幅的广告、盛开的鲜花、大千世界的花花绿绿……

曾经有个朋友问我：在这无数的色彩编织成这美丽的世界里，你最喜欢什么颜色？

"蓝色，"我坚定地回答，"我喜欢蓝色。"

谁也不会否认，蔚蓝的天空是最辽阔广博的。它无边无际，包容着宇宙中的一切，主宰着宇宙中的一切，它有着最崇高，神圣的权威。而每当天空中有鸟儿飞过，它的庄严的权威又马上变为一种温馨、慈祥的生机，甚至可以感到在慢慢地接近它，与它融为一体。这种美妙的感觉无法用语言形容。

湛蓝的海洋包罗万象，博大精深。在这占地球表面积三分之二的蓝色大海中，蕴含着不可估量的巨大力量。它那无法比拟的深邃就连被称为"世界之颠"的珠穆朗玛峰也不得不屈服于它。它胸怀广博，永远那样沉着、冷静，永不停息地用海浪抚摩着大地。

自古既有君子爱兰之说，兰之蓝代表高洁，代表淡雅，也代表清纯。

蓝色使世界更精彩，蓝色因世界而精彩。

exert

exert@popsoft.com.cn

自制“移动梦网”

上海 陆大康

如果说移动通信是PSTN（公众电话网）的延续，那么WAP（无线应用协议）就是TCP/IP（传输控制协议和互联网协议）的延伸。然而在过去的一年里，WAP作为“移动互联网”的新标准似乎并没有像人们预期的那么火爆。究其原因，其中固然有WAP应用自身存在的无线接入速率低、数据传输量有限等技术上的问题，但是更普遍的是目前国内真正提供基于无线应用的内容服务商尚属凤毛麟角。据统计，除新浪、证券之星和腾讯等少数几家ICP提供WAP服务外，国人很难在这“移动的互联网”上找到更多的信息资源。没有了电视节目的电视机，充其量也只能算是一件奢侈的家用摆设，这也就难怪WAP为什么一经推出就“雷声大，雨点小”了。

其实所谓无线上网（通常为手机上网），是手机通过WAP协议向移动网关发出请求，而由网关通过HTTP（超文本传输协议）代理请求并获得事先存放在WEB服务器上的脚本和网页，并最终返回到用户的手机上显示出来。可见，通过WAP访问到的内容和我们平时直接从PC连接互联网所访问的内容一样，都是存放在特定的WEB服务器上的，但是由于要适合低速率的无线传输和用户有限的手机显示屏，WAP应用采用了与传统HTML不同的WML（无线标记语言）来编写其网页文件。它与HTML相比更适合用于硬件受限、输入/输出性能受限的窄带无线装置，相应地它的编写较之HTML来说更精简、更规范。

随着GPRS的出现，移动上网的概念再次走近我们，而移动互联网也得到了更大的发展。

许多人发现无线上网并没有想象中的那么神秘，制作一个无线互联网可用的网页其实也很简单，只要你编写过HTML网页，那么制作WML网页对你来说将不会是件难事。下面就介绍一下利用Windows环境下最新的WML集成开发工具，它们最显著的特点就是所见即所得（WYSIWYG），无须重复学习WML标记语言就能轻松自制“移动梦网”。

Intava Gravity

版本：Intava Gravity 1.0 beta 2
性质：免费软件
平台：Windows+IE 5.5 (or above)
下载地址：http://www.intava.com/

Intava Gravity是Intava公司2001年最新出品的Windows环境下集开发、编辑和模拟于一体的WML网页编辑器（如图1）。

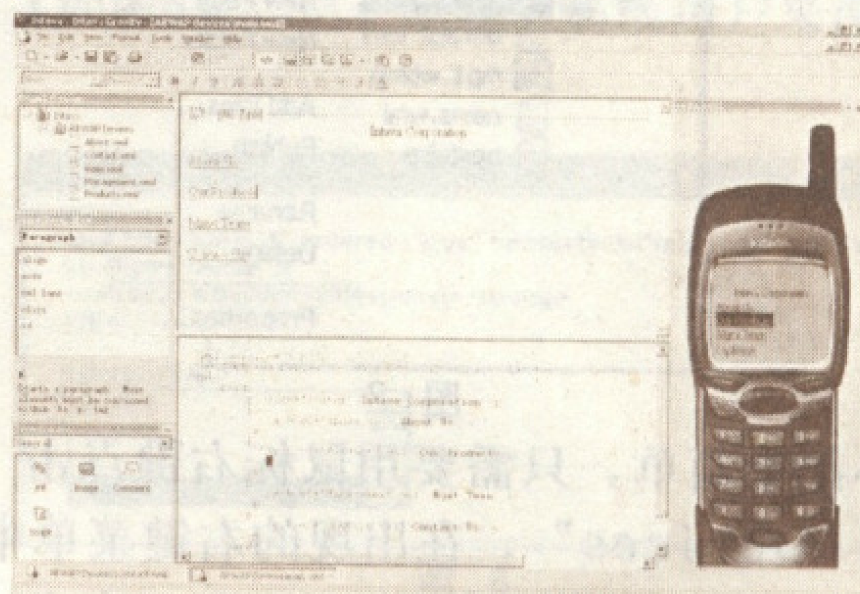


图1

它为开发者开发WML网页提供了多种真实的无线装置平台进行模拟测试，使得开发者在测试WML网页时能获得较逼真的效果。它内置多个简单而常用的WML编辑工具协同源代码编辑器一起能使开发者（尤其是WAP入门者）非常轻松地完成WML网页编辑，并且支持脚本文件的插入和WBMP图形格式的自动转换。

Intava Gravity的开发环境可以分为三块区域：左侧的开发工具管理区、中间的网页编辑区和右侧的测试模拟区。下面将结合软件的各个工作区来简单介绍一下使用方法。

1.开发工具管理区

该工作区由3个窗口组成，分别是：Project Explorer（任务管理）、Properties Explorer（属性管理）和Tools Explorer（工具管理）。

Project Explorer

我们可以通过菜单中的File→New→Project Wizard（项目向导）来创建一个新的任务，项目向导分四步来创建一个新任务。首先它会问你为哪

些无线装置来创作WML网页，可选的有“所有使用OpenWave微浏览器的WAP手机”、“所有的Nokia手机”和“所有的WAP手机”，建议选择“所有WAP手机”，它可以使我们制作的网页能被更多手机显示；接着向导会要求你选择一款模拟的WAP手机作为调试任务时用，它提供了包括Nokia 7110、三菱T250等11款常见的WAP手机模拟器；第三步会要你为这个任务取一个名字，比如“myfirst”；最后选择任务存放的路径，点击确定就完成了新任务的创建。

任务管理窗口显示的是一项任务（即WML网站）中所用到的各种文件，可以是WML格式的网页文件、WBMP格式的图形文件和Wscript、Asp或Jsp等脚本文件（如图2）。为任务添加和新建文

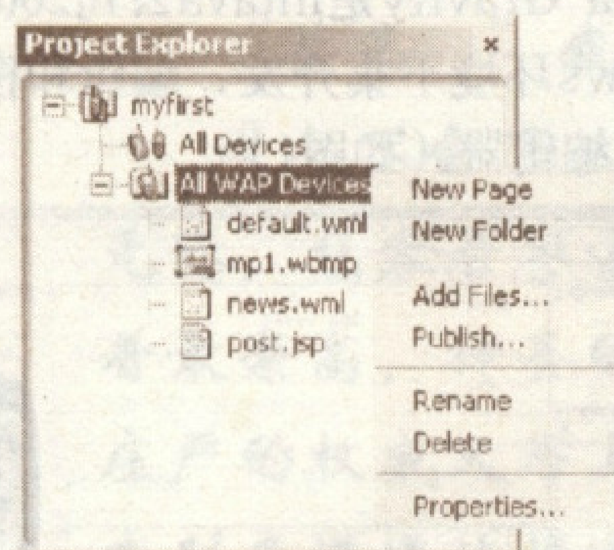


图 2

件的办法很简单，只需要用鼠标右键点击“All WAP Devices”，在出现的右键菜单中点击“New Page”来增加新WML文件，点击“Add Files…”来增加WBMP和脚本文件。这里要说明一点，WBMP是WAP论坛定义的无线位图格式，它是一种可扩展、紧凑且可缩放的格式，是专门针对处理能力极小的用户代理优化的。Intava Gravity编辑器内建了WBMP图形格式的转换器，所以当我们要加入图片文件时，只要选中GIF、JPG、PNG或BMP格式的图片文件，Gravity就会自动帮我们把这些格式的文件全部转换成无线装置能够辨认的WBMP位图格式，并将它们加入到任务管理窗口中。

Properties Explorer

属性管理窗口是我们在编辑WML文件时经常要用到的标签属性编辑器。如果你曾编写过HTML网页一定知道，HTML语言为了扩展其语言的功能，允许在一些特定的元素标签（一般指的是那些包含可显示内容的元素）中添加属性控制。比如最常见的“<p></p>”换行标签就支持“align=left”（居左排列）这个属性，同样，WML语言也是由类似的支持属性控制的标签构成的。WML语言中“Card”（卡片）标签可用的属性（如图3）。“Card”可以说是WAP程序的内

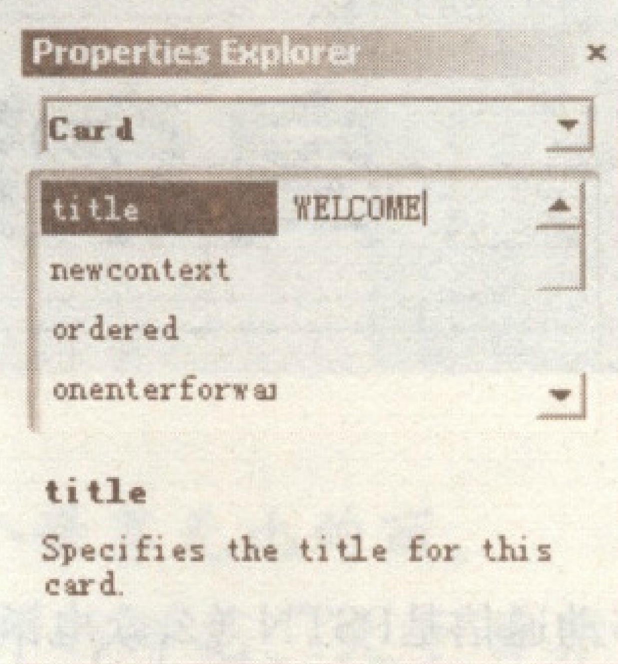


图 3

容核心所在，它包含了格式化信息、可视化内容和进程指令，这似乎同HTML中的“Body”标签有点相似。

Tools Explorer

位于开发工具管理区最下端的是工具管理窗口。Intava Gravity提供三大类WML网页的开发工具：常用工具（General）、表单工具（Forms）和WAP工具（WAP），（如图4）。常用工具窗口中“Link”被用来建立两个WML网页或两个卡片（Card）之间的链接，它会为我们自动生成类似“link”的源代码；“Image”工具则为WML页加入一张WBMP位图，并自动生成如“”的代码；表单工具窗口中的两个工具分别是文本输入框和下拉列表菜单，这两个工具也很常用，可以用于编写和用户交互的WML内容；WAP工具窗口里的工具为我们提供了一些高级的编辑功能：比如“Card Separator”（卡片分隔工具）配合“Timer”（定时器工具）一起使用，能将一个WML文件中需要显示的内容以固定的时间间隔轮换显示于几张卡片当中，这样做的好处是省却了用户查看长信息时手动翻滚显示屏的麻烦。

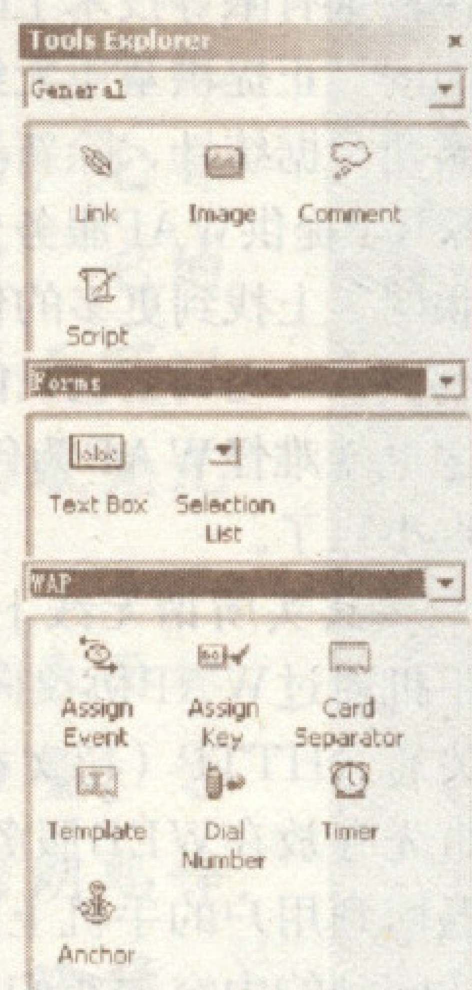


图 4

2. 网页编辑区

Intava Gravity的网页编辑区简洁明了，它由上方的可视化编辑区和下方的源代码编辑区构成，

这同DreamWeaver和FrontPage等HTML文件的所见即所得编辑软件一样。我们可以不必强记那些繁琐的标记语言轻而易举地在可视化编辑区中添加图片、输入文本，并对它们进行排版和格式化；同时，我们又能监视下方源代码区域中发生的变化，如果对WML标记语言很熟悉的话，也不妨在代码编辑区里写上几笔。

3. 测试模拟区

右侧的测试模拟区用来调试我们编写的WML网页。如果我们在创建新任务的第二步中选择了模拟的WAP手机型号，该测试区就会出现相应的手机模样。我们可以双击Project Explorer中已经编辑完毕的WML文件，这样就能十分逼真地在模拟器中观看到效果。为了能在多个手机里查看网页的显示效果，点击Tools→Simulators→WAP1.1，在菜单中的11个模拟器里选择一个观看就行。

这款免费的WML网页制作软件所提供的编辑工具简单而常用（主要是针对文本和图片的编辑），毕竟方寸大小的手机屏幕上表现得最多的还是文字和图片，所以很适合WAP开发的入门者。使用之后给人最大的印象就是软件很容易上手，而且软件内置多种逼真的WAP手机模拟器对于开发者制作出兼容性优良的WML网页来说也很有帮助。

WBuilder Professional

版本：Wbuilder Professional 1.0

性质：共享软件，15天试用

平台：Windows+IE 5.5 （or above）

下载地址：http://www.3tl.com/

同Intava Gravity一样，Wbuilder Professional（以下简称WP）也是在Windows环境下集开发、编辑、模拟和发布于一体的专业级所见即所得WML网页编辑器。不过它比起Gravity，在编辑功能上更强大（支持更多所见即所得WML编辑工具），是3TL公司面向企业用户而推出的WML网页编辑器（如图5）。

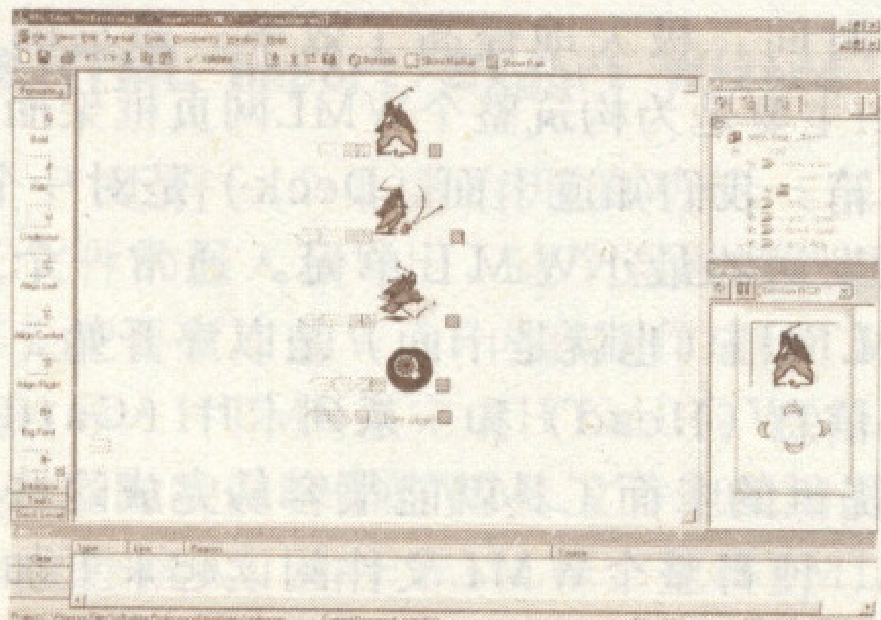


图 5

WP不仅提供功能强大的WML可视化编辑工具（几乎所有的WML语言标签都有相应的可视化工具在WP中与之对应），而且内置功能全面的WBMP位图转换工具、FTP网页发布工具和WML语法检查器，使得开发者在所见即所得的开发环境下更加游刃有余地发挥自己的创造想象力。

WP的开发环境既有特色，又不失简洁性。中间最大的区域就是WP的可视化WML编辑区，轮换点击工具栏中的“Show Markup”和“Show Plain”按钮就能方便地在源代码窗口和可视化编辑窗口之间进行切换。WP的源代码编辑器比起Gravity更好用些，当你在编写WML源代码时会有即时提示框提示你WML语言标签的书写格式（如图6），这一功能对高级用户来说相当实用。

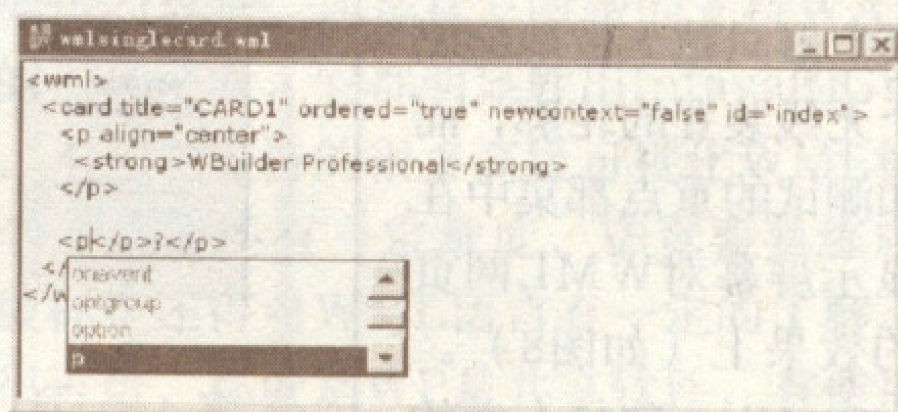


图 6

编辑区的右方有上下两个窗口，这分别是WP的任务管理窗口（Project Navigator）和模拟器查看窗口（Device View）。

1.Project Navigatorfwa

WP的新任务创建没有Gravity那么繁琐，点击菜单File→New Project，在Project Templates（任务模板）中选择一个就能创建完成。WP的任务管理窗口（如图7）同Gravity一样，用来显示一

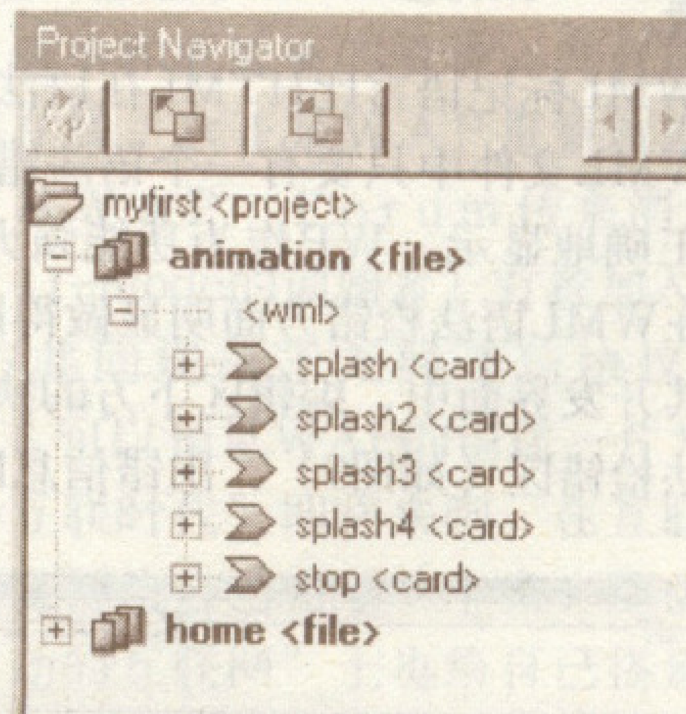


图 7

项任务中所用到的文件，所不同的是，WP并没有把WML网页编辑中要用到的WBMP图形文件和脚本文件加入到任务窗口中，在这里我们仅能看到的是WML文件。WP的任务管理窗口还有一个特色：双击窗口中的任何一个WML文件，我们可以清楚地看见该文件将自己的WML语言标签以一种树形结构展现出来，这可以使开发者在无须打开源代码窗口的前提下便能了解该页WML文件的结构。在WP中，要为一个任务添加新WML文件的方法同在Gravity中一样，鼠标右键点击任务窗口中的任务名称，在右键菜单中选择“Add New File”（添加新文件）或“Add Existing File”（添加已有文件）即可。

2.Device View

WP中的Device View窗口即Gravity中的测试模拟窗口。WP的模拟器查看窗口中供WML网页测试用的模拟器只是大致地给出了某个无线装置的轮廓，而模拟和测试的重点都集中在不同显示屏幕对WML网页显示的效果上（如图8）。在Device View窗口上方的下拉菜单里，我们看到除了有Nokia和Motorola等多款WAP手机的模拟器外，还有两个PDA模拟器。点击下拉菜单左边的“Device Settings”按钮，在弹出的无线装置设定对话框中，我们可以改变该装置的显示屏幕大小、内存大小和显示字体等多个参数，同时我们还可以通过“New”来为调试添加新的WAP无线装置，极大丰富了模拟器的品种，这些功能可是Gravity所望尘莫及的哦。

图 8

由于WML标记语言比HTML在语法上更为严谨，所以WML文件中只要有一个语法错误，该文件就无法正确地显示。WP作为功能强大的WML编辑器，在WML语法检错方面明显做得比Gravity出色。在其开发界面中，编辑区下方的狭长区域就是它的语法检错区（如图9）。出错信息以“Error Log”（出错日志）的形式通知给编辑者，它能告诉编辑者是源代码的第几行出现错误，出错原因以及出错源（即哪个WML标签书写有误）。有了语法检错功能，开发者就能在编辑WML时及时纠正编辑错误，为开发大大提高了效率。



图 9

3.WML 编辑工具

编辑区的左边就是WP编辑器的核心所在——WML工具箱（如图10）。WP的WML编辑工具共分成四大类：Formatting（格式工具）、Interface（界面工具）、Tasks（任务工具）和Deck Level（卡面工具）。Formatting工具，顾名思义就是为开发者提供WML网页排版和格式化的工具，比如设置字体、网页中元素的位置排列。Interface工具提供了WML网页中界面元素的可视化制作，支持插入的元素包括Image（图片）、Table（表格）、Input（输入框）、Select（选项，连同Option一起使用）等。Tasks工具为我们编辑WML网页中的事件触发标签提供了方便，支持的事件标签有Timer、OnEvent、DoEvent、Noop、Prev、Refresh、Go等。这些工具在编辑高级和复杂的WML网页时非常有用（比如前面提到的Timer例子），而WP在这方面显然比Gravity支持更多高级WML标签的可视化编辑，这在很大程度上节省了开发者开发复杂WAP应用的时间，极大地提高了效率。最后的Deck Level主要是为构筑整个WML网页框架而提供的工具箱。我们知道卡面（Deck）是对一个WAP装置发送的最小WML单元。通常一个正式的WML文档（也就是卡面）是以序开始，然后是标头信息（Head）和一系列卡片（Card）。用WP提供的卡面工具就能很容易完成这些信息的编辑，使得整个WML文件阅读起来更加规范。Deck Level提供的卡面编辑工具有Head、

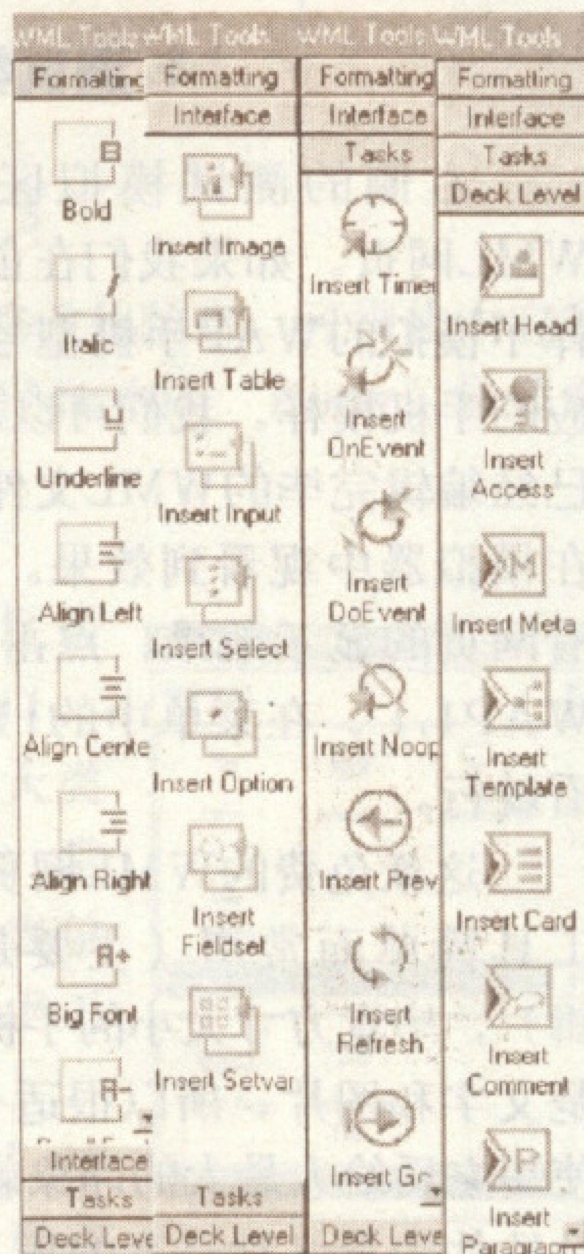


图 10

Access、Meta、Template、Card、Comment和Paragraph等。

WP还为开发者们提供了3个非常实用的辅助工具帮助整个WAP应用的开发。它们是Image Conversion（图形转换）、FTP Client Utilities（FTP客户端工具）和HTML Import/Export Wizard（HTML文件导入和导出向导）。

4.Image Conversion

前面已经说过，WBMP无线位图格式是事实上的WAP图形格式。WP不仅能为我们将加入WML网页中其它格式的图形文件自动转换成WBMP格式，而且允许我们对这种转换加以控制，以达到更高要求编辑时的需要（如图11）。

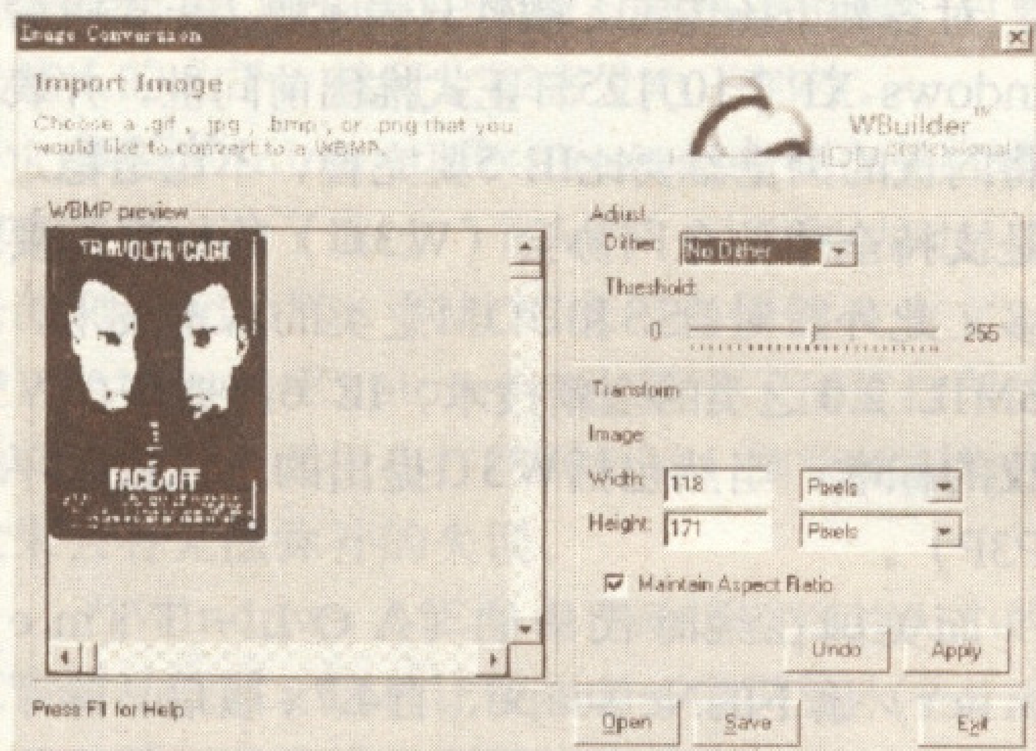


图 11

我们可以点击工具栏上的“Convert Image”（转换图形格式）按钮来打开该对话框。由图可知，我们可以在“Adjust Dither”（调整抖动）的下拉菜单中选择适当的效果来修改转换格式后的图形文件显示效果，比如可以选择“No Dither”（无抖动）；还可以调整图形文件的像素大小，使获得的WBMP位图能很好地显示出来。

5.FTP Client Utility

说WP的功能强大，还因为它内置了FTP工具供制作完成的WML网页进行发布（如图12）。

6.HTML Import/Export Wizard

WP还有一个非常有用的功能——支持HTML文件的导入和导出，这个意思就是说我们可以事先把要发布的WAP内容制作成HTML文件，通过导入HTML来完成HTML向WML文件的转换，同时我们制作的WML文件也能输出成为HTML文件格式。由于WML语言比HTML要精简得多，所以当我们使用Import HTML功能时，

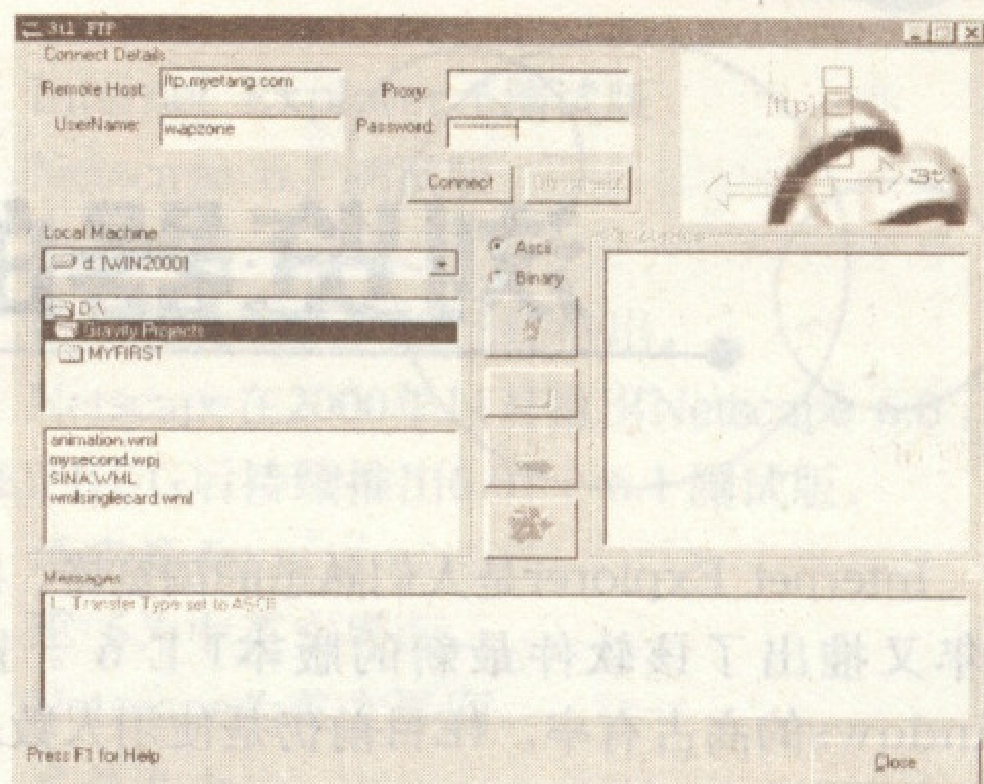


图 12

应尽量导入那些书写结构简单的HTML文件，因为转换器会自动剔除那些只有HTML有而WML没有的标签。

这款由3TL公司出品的WBuilder Professional正如它的名字一样可以称得上是目前功能最全、最强大的所见即所得WAP应用集成环境开发工具。无论从它所支持的可视化WML语言标签编辑的数量，还是从它附带的支持WAP应用开发的工具来看，它都明显胜出Intava的Gravity一筹。不过它支持的很多高级可视化WML标签对于初学者来说还有一定难度，毕竟要熟练应用那些高级标签还得对WML语言有一定的了解。还有一点很可惜，那就是WP是共享软件，有使用期限的限制。

用WML网页的编写远没有HTML语言的编写来得复杂。WML语言的精简性注定了WML网页开发工具不可能像FrontPage或DreamWeaver那样庞大而复杂，只要我们稍加学习并掌握一些基本的WML语言知识就能轻松地开发出不错的WAP应用来。

目前中国移动为了回应中国联通将要推出的CDMA业务，正在积极地推广它的“移动梦网”计划，旨在将目前GSM无线通信过渡到2.5G的GPRS通信。插上了GPRS翅膀的WAP将会拥有更高的接入速率和更低廉的资费，并且能真正实现手机永远在线，这正是WAP重整旗鼓的大好时机。而且从WAP Forum传来消息，NTT DoCoMo（i-mode的创始者）有意加入WAP大家庭，双方共同规范了无线通信协议的新标准WAP2.0，可以预见WAP的前途一片光明，真正的“移动互联时代”即将来到。在互联网上已经有很多网友都给自己安了一个家，那么有没有想过在“移动的互联网”上也给自己搭建一所“移动的小屋”？

浏览器的选择

北京 李军胜

Internet Explorer是人们熟悉的浏览器，微软今年又推出了该软件最新的版本IE6。因为Windows的高占有率，IE目前仍是使用人数最多的浏览器。

如果是一个经历过网络拓荒时期的老网民，对Netscape想来一定不陌生，在WWW发展的初期，Netscape凭借优异的网络浏览功能，成了当时多数浏览者的首选。

不过当微软Windows操作系统捆绑IE后，Netscape就开始节节败退了。原以为Netscape就此寿终正寝，但是被AOL-Time-Warner并购的Netscape，2000年底又推出了最新的浏览器组合，并在4.7x版本后，直接跳过5.x版本而直接发展到6.0版本，除了与IE系列最新版浏览器的较劲意味浓厚外，在这个版本中，Netscape还将过去惯用的Communicator字样去掉，名称只叫Netscape，由此不难看出Netscape彻底改头换面的决心。



比较这两套软件，对使用者来说，功能上并没有变出新花样，但却增强了许多整合功能，例如将搜索功能植入网址栏、整合即时讯息的浏览栏、单一窗口播放多媒体装置、强化网络工具的整合等。此外，这两套软件在上市前后的新闻“口水战”也有相当精采的幕后花絮。现在就从新闻、功能、界面等各个方面，来看看两款浏览器世家的“恩怨情仇”。

新闻相关

一年多来与微软有关的最重要消息，非微软可能惨遭“分家”危机的新闻莫属。但在美国联邦上诉法庭裁决地方法院下令将微软公司分割为二的处分无效后，微软遭强迫分家的危机解除，因此对微软即将问世的Windows XP是否搭售IE 6的市场传言也众说纷纭。

在上诉法庭的裁决出炉前，曾有市场传言指出微软将让IE6和操作系统分开，单独出售。但在判决出炉后，立即有消息指出，Windows XP除了原有的浏览器外，极将加入即时传信Window Messenger及音乐播放软件Windows Media Player，就一举动无疑对于AOL及RealNetworks是一种威胁。

对各种市场传言，微软只表示IE 6正式版会在Windows XP于10月25日正式推出前问世，并表示即将问世的浏览器要比IE 5要完善，不论是稳定性还是支持全球信息网协会（W3C）的标准都要强得多。此外，对CSS和DOM之类的基本技术，以及SMIL 2.0之类的全新技术，IE 6都更符合W3C建议的标准，当然包括W3C提出的隐私权限平台（P3P）。

而美国在线时代华纳（AOL-Time-Warner）旗下的Netscape，自4.7x版后，除了公司遭并购的负面消息外，已经很久没在江湖上出现了。美国在线时代华纳经过32个月的研发，终于在2000年11月推出了Netscape 6.0，并在修正BUG后持续推出6.01、6.1等测试版软件。Netscape 6.1测试版提高了产品的性能和稳定性，套装软件中包含的浏览器、邮件系统和即时传讯界面等软件，性能都有重大改善。

Netscape推出更新版的动作，被人视为在浏览器市场卷土重来的契机，不过就市场调查报告来看，Netscape与IE之间的浏览器战争似乎胜负已定。据今年初的一份调查显示，微软的IE拿下了87%的市场占有率，Netscape只占12%。

但Netscape似乎也将发展目标放在了浏览器市场之外，转而发展网络服务功能。目前Netscape的发展重心已经转至自己的门户网站Netscape.com，将许多浏览器可发挥的技术应用于网站上，并在网站上大量使用时代华纳的内容资源，如Fortune、时代杂志与CNN电视频道等。目前Netscape.com网站的注册会员已达4000万人，比2000年增长了37%。

软件相关

比起前一版软件，Internet Explorer 6增强了许多整合功能，例如将搜索功能植入网址栏、整合即时讯息的浏览器栏目、单一窗口播放多媒体装置，以及自动调整图片大小等功能。事实上，这些功能多是结合过去Windows内建程序所增加的功能，例如结合微软的Media Player功能，让使用者只需通过浏览器，就能打开个人的多媒体文件播放音乐、影像或混合媒体文件等。

除Media Player外，Internet Explorer也与Outlook整合了通讯录功能，使用者可在浏览网页时，随时叫出个人的“通讯录”，显示MSN messager及Outlook中的所有通讯录资料，只要点选该人的名子，就可立即寄发电子邮件。

新版的Internet Explorer彻底整合了MSN的搜索引擎，除了通过“个人栏”寻找网站网址及过去的浏览纪录外，网址栏也可直接键入中文。此外，Internet Explorer 6也新增了预览打印的功能，使用者不必担心打印网页时，浏览画面与打印效果会有无法弥补的失误。

当Windows ME发表自动调整图片大小的预览窗口功能后，这种让使用者不需调整水平及垂直卷动，就可以查看大型图片的功能，立刻受到了用户的喜爱。Internet Explorer 6也结合了这项功能，当图片太大，无法在浏览器窗口全部显示时，Internet Explorer 6就会自动调整影像大小，使其与浏览器窗口的大小一致，以方便浏览。

至于卷土重来的Netscape，确实以更丰富的网络内容及链接工具，拥有了更强大的浏览器实力。而过去IE和Netscape无法呈现同一网页浏览结果的问题，也在Netscape 6采用内建支持多种网络语言的Netscape Gecko Technologies后，有了突破性的改进，除了PC和MAC都能完全浏览网页内容外，就连Linux用户也能享受同样的“待遇”。

观察Netscape 6.1与IE 6，发现两者都不断的在网络支持功能上大作文章，Netscape用“My Sidebar”作为强化网络整合功能的帮手，这个位于浏览器画面左边的工具栏，类似IE 的浏览栏，让使用者能随时追踪重要讯息，包括股票、新闻、日历、音乐等。而Instant Messager及网络电话Net2Phone的结合，也是Netscape 6.1 值得注意的新表现。

规格相关

软件名称：

Internet Explorer 6测试版

Netscape 6.1 测试版

推出时间：

IE 6英文版正式版已经推出。

Netscape在2000年11月推出Netscape 6.0，并在修正BUG后持续推出6.01、6.1测试版。

语言界面：

IE 6为中英文界面。

Netscape为英文界面。

文件大小：

IE 6启动下载程序490kB，标准安装元件视个人操作系统状况而定，文件大小可能介于11到75 MB之间。

Netscape启动下载程序221kB；完整软件则视个人电脑需要多少安装元件而定，文件约30MB左右。

操作系统：

都可在Windows 2000/ME/98/95/NT下运行。

授权性质：

都为免费软件。

原创公司：

IE为美国微软公司开发。

Netscape为Netscape Communications公司开发。

功能相关

1. 个人栏和My Sidebar

IE的“个人栏”是个相当方便的功能，这个在浏览器左侧、类似“资料夹”的工具，内容包括搜索、我的最爱、多媒体播放等功能。其中多媒体播放功能除了提供电台专属的搜索引擎让网民搜索网络电台外，还结合了简单的Microsoft Media Player播放功能，几乎包办了各种多媒体播放型式，非常方便。

如果使用者要通过“个人栏”一边浏览网络一边欣赏轻松的音乐，只要点选“媒体选项”，选择“播放”后，再选择“媒体文件”，此时Internet Explorer就会跳出个窗口，你只需点选要播放的多媒体文件即可。

这样好用的工具，当然也深受Netscape的青睐。为强化Netscape官方网站的联接，Netscape 6.1 便将这个资料丰富如入口网站的信息链接入口，设成浏览器左边的“My Sidebar”。这个Sidebar可依网民的自身需求，选择快速链接搜索

引擎、股市行情、Instant Messager、新闻、运动、娱乐、购物信息等。

2. 搜索功能改进

Internet Explorer 6的搜索功能，已成为先进的必备功能之一。使用者只要点选“个人栏”右侧的“搜索”键，就可打开MSN的搜索引擎功能，除了搜索网页及网站外，只要是用Internet Explorer浏览过的网站，都会在“纪录”中留下痕迹，你可通过“搜索”找到过去浏览的纪录。

事实上，Internet Explorer 6的搜索功能除传统的搜索引擎外，还强化了“网址栏”的搜索功能，使用者只要在“网址栏”键入中文网站名称，就会自动连结MSN搜索引擎找到相关网址，只需点选，即可长驱直入相关网站。

目前的域名技术，已经可以在网址栏键入中直接链到该网站的服务。要享受这项功能，首先该网站必须先申请“国际域名”（IDN）服务，目前全球注册IDN的网站已接近100万。如果想试试看，可在网址栏直接键入“微软”，浏览器就会自动链过去。

就像Microsoft Internet Explorer 6一样，Netscape 6.1的网址栏同样神通广大，网民只要在网址栏键入英文网站名称，浏览器就会自动启动搜索引擎，将搜索结果列在浏览器的主要画面中，并同时在Sidebar打开搜索画面，网民只要点选网址，即可进入该网站；可惜键入中文网站名后多会出现乱码，其语言支持能力不如IE。

除了网址栏的搜索功能外，Netscape 6.1 网址栏左边的专属搜索频道按钮可让网民直接依地点选择工作、浏览特定地区的信息、选择特殊的购物商品、观看某一股票行情等。网民点选专属搜索频道的选项后，直接在括弧内键入欲搜索的项目（例如某一股票代号）即可。

3. 操作界面的进步

虽然Internet Explorer的旧版本已经有浏览历史网站纪录的功能，新版IE 6浏览器突显功能按键的做法，还是能让用户能更友善的享受这项功能。使用者只要点选“我的最爱”右侧的按键，就可打开纪录资料夹，并可按日期、网站、最常浏览的网站、今天浏览的顺序等四种指令排列，只要点选网址，马上就能“回到过去”。

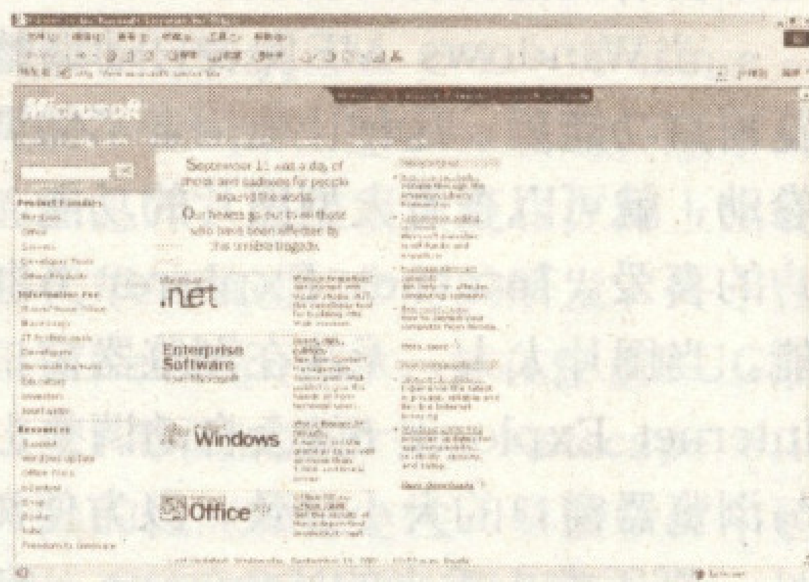
此外，IE 6对打印功能也有很大改进。过去使用浏览器打印时，常会遇到显示窗口与打印效果完全不同的情况。通过Internet Explorer 6的“预览打印”功能，使用者只要点选该功能按键，就可以预览打印状态，避免打印失误的发生。

说到操作界面，就一定得提到Netscape。Netscape友善的操作界面，一直是令网民爱不释手的主因。目前Netscape 6.1 的浏览画面已经可以自由调校、缩放了，只要轻轻一点，就可将工具栏及Sidebar缩到最小，需要时再点选使用，很容易就把浏览器放到几乎是全屏幕的画面，让网站一览无疑。

除了窗口的缩放外，网页的打印功能也相当方便。Netscape 6.1 将打印按键直接放在网址栏旁，如果要打印网站页面，只要直接点选该功能按键，就会立刻跳出打印机的设置及打印窗口，点选“确定”就可完成打印工作。

4. 网络工具整合

IE 6将网络工具的入口统一放在浏览器的右上方，使用者可一目了然的看到所有网络工具。此外，IE 6与自家的Outlook整合功能也越来越完整，使用者在浏览网页时，如果突然想将资料E-mail给某人，此时只需点选“联系人”功能键，便可显示MSN messager及Outlook中的所有通讯录资料，只要点选该人姓名，就可立即寄送电子邮件。



网络工具的结合，同样是Netscape 6.1 的重头戏。新版浏览器结合了即时传讯软件Instant Messager、文书处理工具Composer等相当方便的网络及文书操作工具，使用者只要点选浏览界面左下方的网络工具栏，就能快速启动Instant Messager、Composer、Mail及通讯录等功能。

电子邮件功能当然是Netscape不可或缺的网络工具。Netscape 6.1 浏览器提供了Webmail及@0: POP3传送的电子邮件格式，如果使用者点选网址栏左侧旁搜索按键的“Check your email”，就会自动进到登录资料的电子邮件信箱，如果想用POP3传送的电子邮件格式，则可点选浏览器左下方的“Mail”图标，就会自动启动Netscape的专属收信程序。

值得注意的是，Netscape除了网络工具齐全好用外，也将许多电脑族过去经常使用的网络功能拉到了浏览器中的明显位置上，更容易启动该项服务。

再续缘——网上同学录

辽宁 张明瀚

始终相信，同学能走到一起是一种缘。缘这种神秘不可捉摸的力量把大家拉到了一起，于是便有了欢歌笑语和美好的回忆。

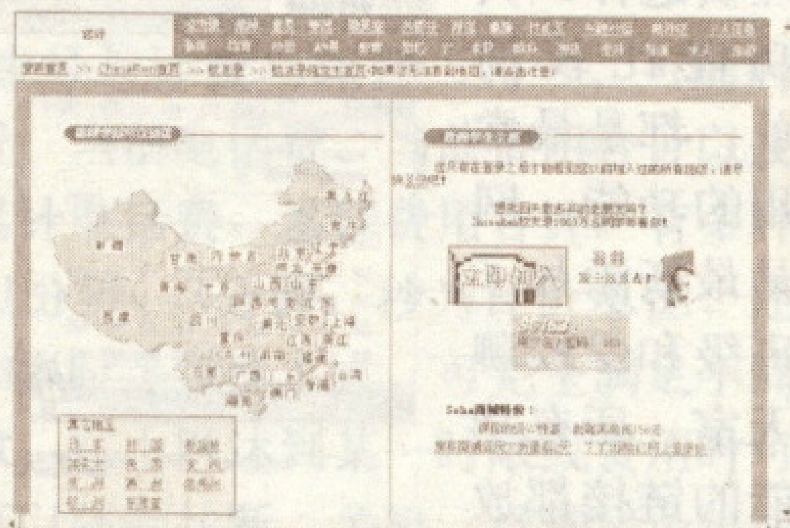
都说天下没有不散的宴席，今日把酒需尽欢。毕业以后，同学们各奔东西，也许这一辈子再也见不着一面了。但是，网络的飞速发展使缘的再续有了可能。虽然无法亲自见面，但同学彼此之间又能互相交流，倾诉内心短长了。

ChinaRen校友录

http:// alumni.chinaRen.com/

作为国内最早发起校友录的几家网站之一，ChinaRen已经形成了自己独特的风格。进入首页，最醒目的便是那张中国地图，这个贴心的设计方便了加入新班级时寻找自己所在的省。对于新班级的搜索，ChinaRen提供了两种方式。但第一种方式至少要刷新两次，对于网速较慢的人来说可能难以接受。而搜索引擎又不时地出问题，所以在进入新班级时稍有些麻烦。

进入班级所在的页面后，同学们的留言一目了然。ChinaRen将管理员的留言和普通同学的留言分开，并给同学的留言留下了很大的空间，对于不常有灌水行为的同学录而言足够了。管理员留言下方是班级成员列表，成员列表在右方又分为班级成员、班级友人、恩师录三项。另外，设有班级论坛和个人论坛（在申请班级和用户的同时提供），虽然功能比较少，但能做到已实属不易。ChinaRen还提供班级主页空间和友情主页的链接。另外提供的功能有群体信件、班级相册、成员地址、班级聊天、常用地址以及手机短信发送功能等。



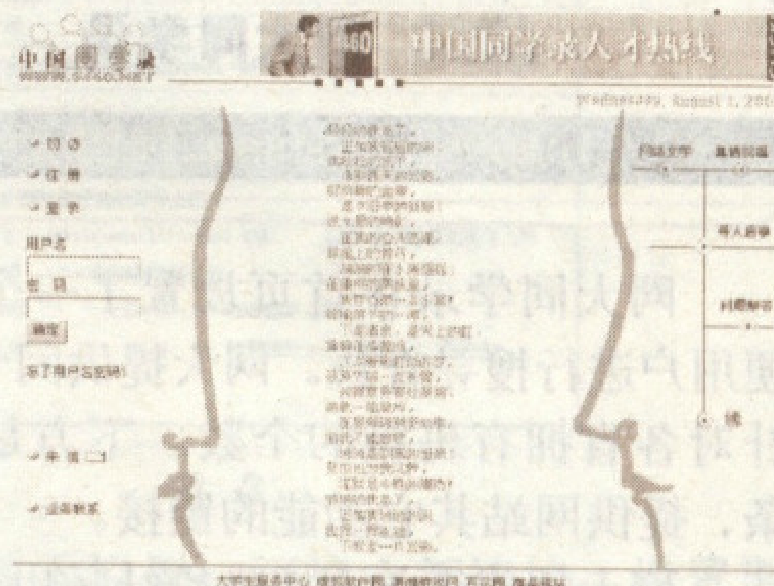
ChinaRen不但在版式设计上有其独到之处，而且功能较齐全，在解决了原先网速慢的垢病后，逐步确立了自己在同学录上的地位。

5460中国同学录

http://www.5460.net/

作为专门的同学录网站，5460自然有他独到的特色。首页左侧是登陆对话框，正中则是那首大家再熟悉不过的徐志摩的《再别康桥》，右侧是网站导航。整个页面给人一种清新的感觉。

进入班级页面后，5460却稍微给人一种说不出的别扭感觉，可能是因为页面设计得过于紧凑吧。5460将个人设置及网站其它功能放在最上方，和广告条一行，中间是班级功能区，个人所在的班级成竖列排放，按注册顺序将其编号。其余功能依次排开，如果需要使用某项功能，只需点击班级功能所在位置的“go”即可。



这项设计可以让管理员在主页面管理多个班级，同时方便了同种功能在各个班级的同时使用，免去了在不同班级间切换之苦，可以说是5460的独到之处。值得一提的是，5460为班级和学校均相应地设置了聊天室。班级功能区的下方是注册新班级的工具条，相对而言不是很方便。另外，笔者曾先后5次向5460管理员提出自己学校的重复问题，但至今仍未得到解决。而且该网站在较多人同时在线时较难登陆，可能跟服务器的承载能力有关。

总体来说，5460不失为一个同学录的好网站，其独到特色为其发展带来了很大的空间。

世纪同学录

http://www.classme.com/

专门的同学录网站，改版后的Classme拥有了更加漂亮和友好的界面。4只有趣的小花狗排列在首页左侧，分别代表一项功能。正中是新版同学录公告，同时对怀旧的同学提供旧版本。右侧则是学校检索引擎。这个引擎做得很有趣，设计成了一部

手机的模样，复杂搜索功能在新版本中尚未开放。但在登陆后提供逐项检索。

Classme的特色之一就是每名会员都拥有一个个人留言簿。另外，其界面以亮色调为主，和5460形成了鲜明的对比。Classme提供客户端软件，使你不用登录页面也可以随时查看班级情况，与班级同学交流。还有一个激动人心的功能，就是热门班级和学校排行榜。要想让自己的班级和学校上榜，为大众所知，就要动一番脑筋，努力提升班级的人气值了。在进入自己班级页面时需经过3个步骤，稍感烦琐。但在第二步的班级列表便可进行大部分的功能操作。进入班级页面后，登录时的所有功能被列在左侧，这种重复让人有些不解。

前一阵该网站由于访问量激增而不得不暂停网站服务进行扩容，广大网虫对其喜爱程度可见一斑。

网大同学录

http://classmate.netbig.com/

网大同学录在首页放置了一个中国地图，方便用户进行搜寻查找。网大提供同学录排行，但只针对各省拥有班级的个数。下方是网大功能社区条，提供网站其它功能的链接。

网大的班级首页提供给社区用户，网大建立一个临时主页，然后让班级管理员上传，这样为各班级做出具有自己个性的主页提供了条件。班级的几项其余功能放在了左边，班级功能下方是个人功能链接。

网大同学录功能稍显单薄，但它把班级的主动权交给了用户，而不是定制一个千篇一律的界面。这不仅是一个省力的做法，而且获得了一些人的好评。相信其正式版推出的时候能更上一层楼。

新浪同学会

http://school.sina.com.cn/

新浪同学会的功能相对比较齐全。新浪的校友录界面比较友好，“帮助”放在了很显眼的地方，即使接触网络不多的人也能较快上手。同时将评选出来的优秀班级和优秀班长（管理员）放在了首页。但是由于其他功能较多，使得总页面较长，即使用滚轮也要转多下，稍感不便。

进入班级页面以后，依然有一种亲切感，而且功能非常全面。但是，新浪将班长公告、班级宣言、留言板、相册、精华区和母校信息都放在了一个页面，虽然只显示最新的一条，但界面仍然较长，而且包含班级的大部分主要功能的工具栏被放在了最下面，所以真正操作起来有一点别扭。

值得一提的是，新浪网在班级内提供积分功能。虽然不是鼓励同学们灌水，但提高了同学们访问的积极性，不失为一个好方法。

网易同学录

http://alumni.163.com/

网易校友会创建也较早。相对来说，网易的搜索功能较好，速度较快。网易同学录的主页很简单，没有什么华丽的装饰，而且广告占了较大的面积，这可能跟网易的侧重点有关。

网易对班级主页的风格和布局提供了几种方案，供班级管理员选择。其功能比较简单，都是最常用的功能。网易最新添加了班级和学校聊天室，所有功能的链接都放在了页面的左侧和右上角的工具条里，整个页面显得比较干净。

网易的同学录也有它的独到之处。网管将管理员公告设计成一个小黑板，看起来还蛮亲切的。另外还有一个亲切的提醒，就是让每个用户填入自己的真实姓名。好处嘛，不说大家也明白的。

虽然功能不是最多的，但作为门户网站的网易也做出了一定的成绩，这点从其班级注册数便可看出。

应用心得

上网“监督员”——中文拨号上网计时计费器

湖北 吴汉北

各位网虫，有没有因在网上流连忘返，忘记了时间的长短，造成电话费严重超支呢？上个月，鄙人从网上请来一位上网“监督员”，在它的监督下，终于控制住无节制上网的毛病，并利用节省的时间，写稿若干篇。结果，不仅当月电话费没有突破3位数，而且收到稿费XXX大元，这个称职的“监督员”就是“中文拨号上网计时计费器”，想了解她吗？请往下看。

一、软件简介

软件名称：中文拨号上网计时计费器

最新版本号：V4.01 正式版

文件大小：732K

发布日期：2001.06.26

系统平台：Win95/98/NT/2000

软件类型：共享软件，注册费￥10.00

下载地址：http://akuan.533.net/html/download.html

http://www.esoftware.com.cn/file/network/nfee/2001061201.shtml

此软件集拨号与计费功能合二为一，可随时告知当前网络费、当前电话费、当前费用合计以及累计网络费、累计电话费、累计费用合计。有多种计费方式，如以分钟、3分钟、秒为计价单位，还有半价、包月和限时等特殊方式，可完全满足不同上网用户的需求。在上网达到某一时限或费用时可自动提醒，并可以强制挂断、关机。详细记录每次上网的信息，包括上网时间、下网时间、上网时长、网络费、电话费、平均速率、IP地址等，并可查阅、打印历史记录和当月上网记录，方便用户了解上网情况。

二、软件的使用

该软件安装后，每次系统启动即自动运行，运行后出现一个简捷而漂亮的条状界面，详见图1；同时，在桌面右下角的任务栏里会出现该软件的快捷小图标（带两个指示灯的黄色小匣子）。

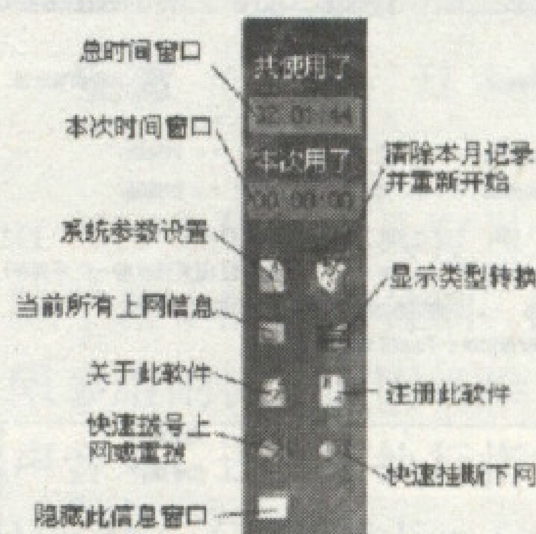


图 1

要想让该软件符合自己的实际情况，必须进行系统参数设置。该软件的系统参数设置详细而全面，功能一看就明白，操作十分简便。

点击任务栏右侧的软件小图标，在弹出的主菜单中选择“系统设置”，可看到有10项可供选择的设置项目，下面分别加以介绍：

1. 设置拨号选项（见图2）

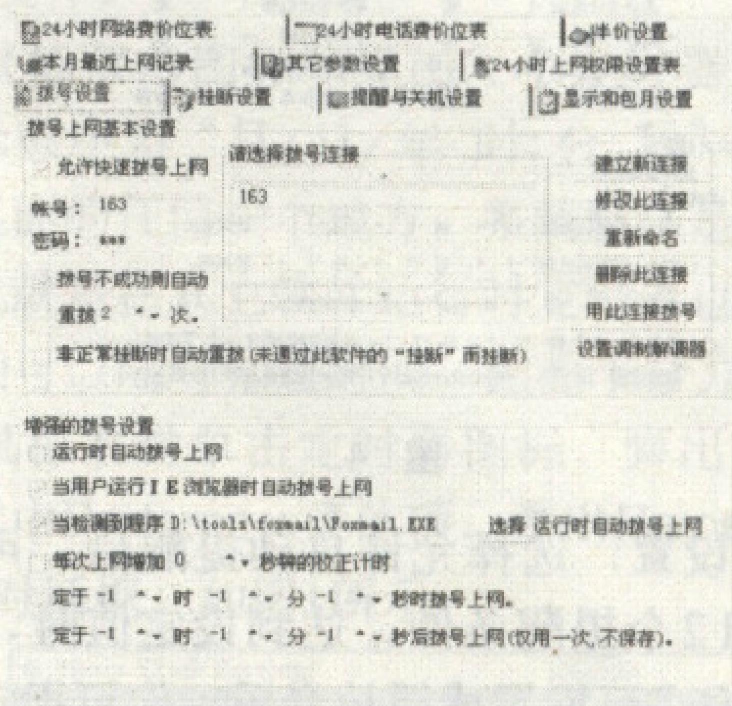


图 2

拨号上网基本设置：可建立新连接，设置调制解调器属性，允许快速拨号上网（设置并保存拨号上网帐号及密码），设置自动重拨功能及拨号不成功时自动重拨次数。

增强的拨号设置：可设置在3种情况下自动拨号上网，即启动该计费软件、启动IE浏览器和启动某个选定的程序；可设定每次上网增加几秒的校正计时。此外，还可从“定于什么时间、定于多长时间后”两种定时方式中选择一种，设置定时拨号上网。

2. 设置挂断和是否统计选项（见图3）

设置挂断：选择允许自动挂断下网后，即可设置挂断下网的条件。你可根据自己的需要，从4个条件中选一个进行设定（累计上网时长、当前上网时长、定于什么时间和经过多长时间）；此外，可同时设定网络空闲达到多长时间即自动挂断。通过这些设置，就可在你上网超过时间限度后强制挂断下网。

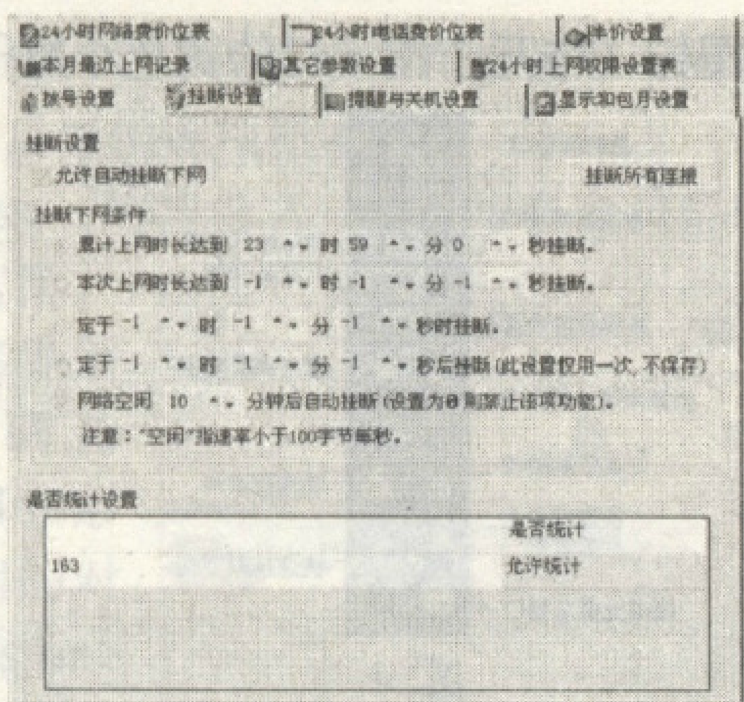


图 3

是否统计设置：设置每个连接是否允许统计，当然选择允许。

3. 设置提醒与关机选项（见图4）

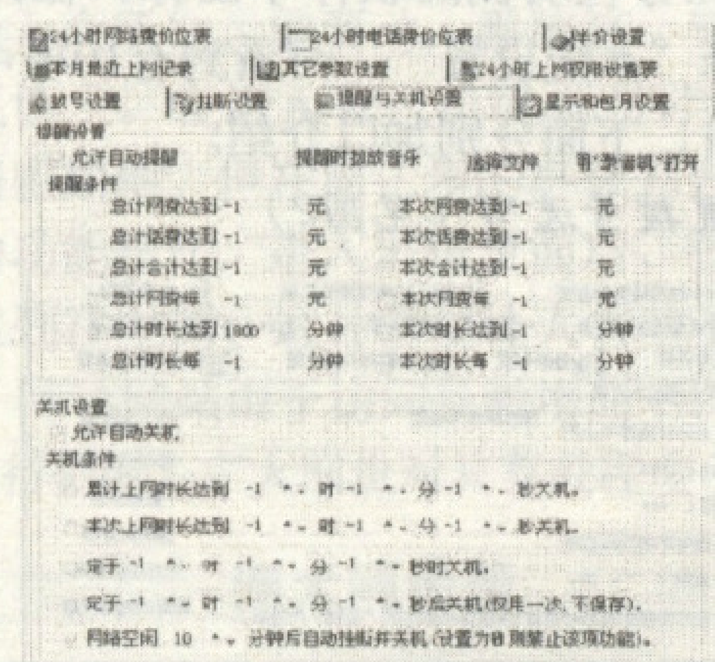


图 4

提醒设置：选择允许自动提醒后，可分别或同时设置12个提醒条件，达到设定值时，即提醒你。提醒方式可设置成播放音乐，你可指定播放的音乐文件，甚至可以自己录一段话。有了这此提醒，就可防止你上网着迷而“超越警戒线”。

关机选项：选择允许自动关机后，即可设置关机条件，设置的内容与设置挂断一样，这里不再赘述。

4. 设置显示与包月选项（见图5）

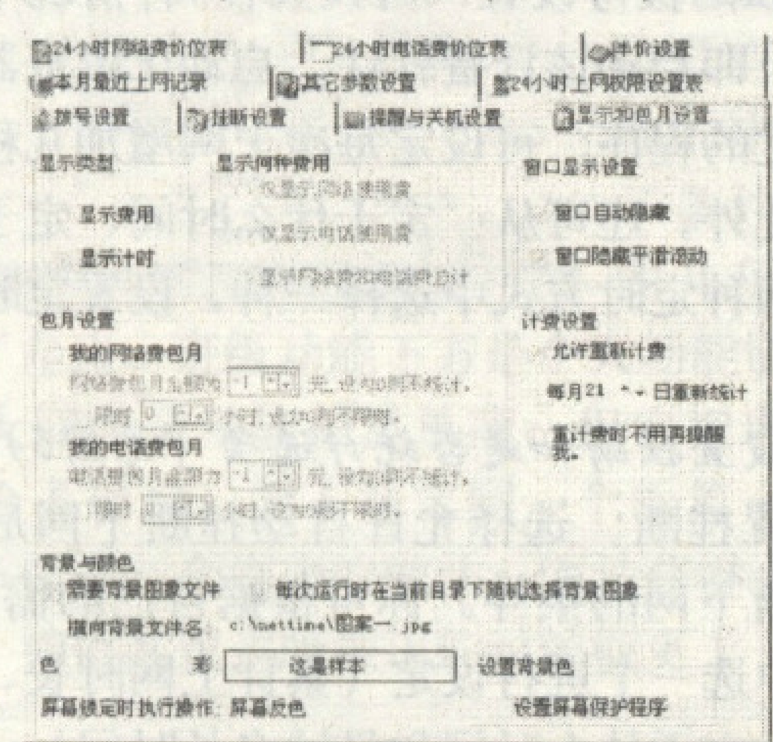


图 5

显示设置：可选择在软件界面上部显示的内容（是显示费用还是显示计时）及显示何种费用，并可选择自动隐藏和隐藏平滑滚动，使软件界面不占桌面面积，当鼠标靠近时才显示。

包月设置：有网络费包月和限时、电话费包月和限时4种设置方式，可满足享受优惠上网政策的用户的特殊要求。

此外，还可设置每月起始计费的日期（一般为21日），并可根据个人爱好设置界面背景图像和设置窗口背景色彩。

5. 设置网络价位表（见图6）

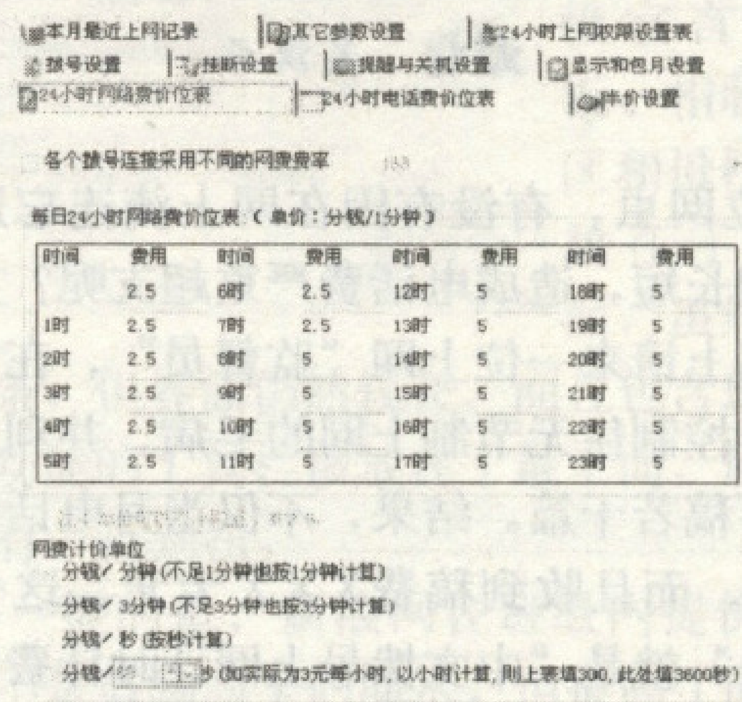


图 6

可设置每个拨号连接每日24小时网络费价位表，计价单位可自定义为分钟、3分钟、秒，甚至可以是1、2、3、4……任意秒数。

6. 设置电话费价位表

设置内容和方法同“网络价位表”一样。

7. 设置半价选项（见图7）

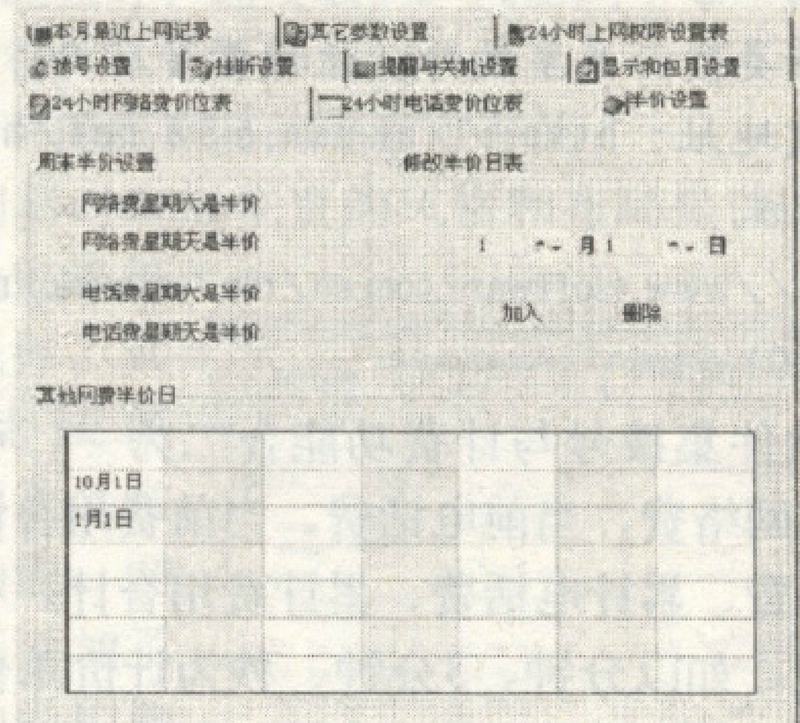


图 7

可选择设置周末（星期六、星期天）网络费、电话费半价。此外，还可设定某个特定日期（如节日）为半价计费日。

8. 查看打印上网记录（见图8）

在此可查看上网所有历史记录、当月记录，并可打印或生成HTML报表，让你掌握上网情况。

9. 设置一周且每天24小时上网权限（见图9）

可设置从星期一到星期天全天24小时的上网权限，一旦检测到试图在此权限以外的时间拨号便

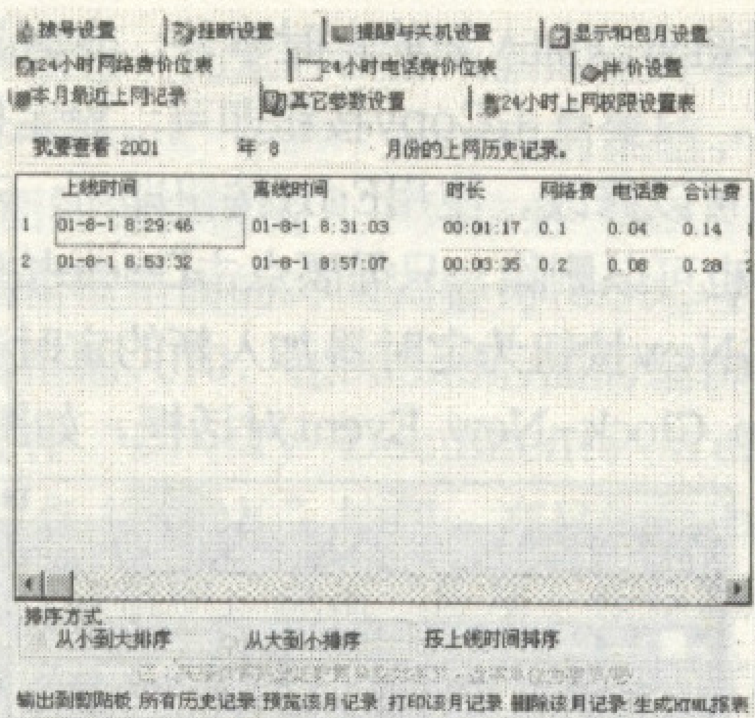


图 8

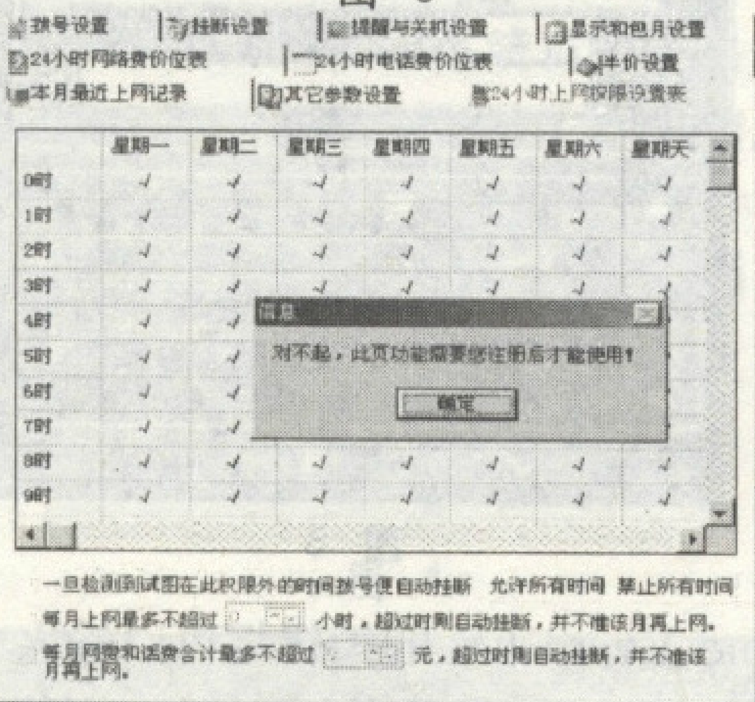


图 9

自动挂断。此项功能只有注册后才能使用。

10. 其它参数设置（见图10）

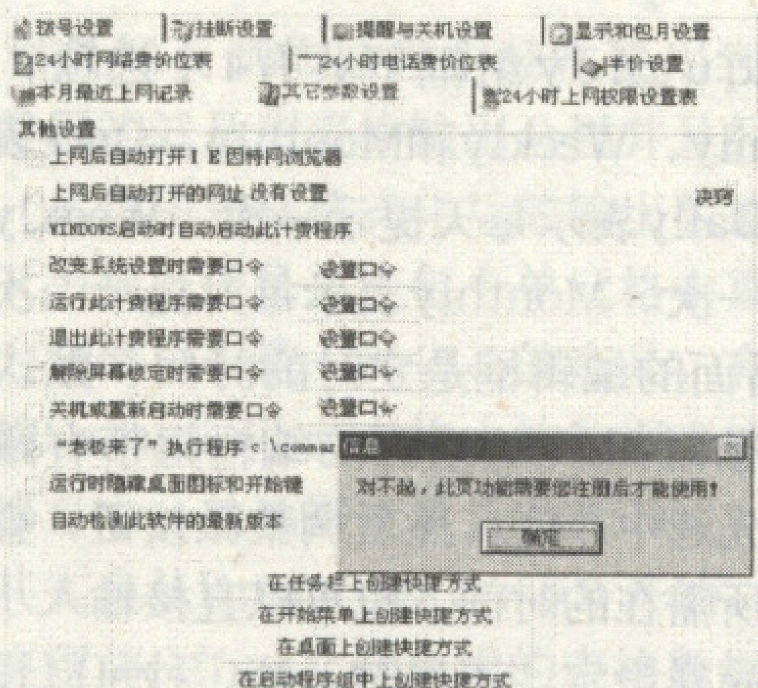


图 10

可设置5种口令及其它个性化设置。此项设置功能只有注册后才能使用。

系统参数设置完成后，“中文拨号上网计时计费器”即可监督你上网了。不管你是通过它拨号上网，还是通过其它拨号工具上网，只要你一上网，它就开始监视，在达到提醒条件时提醒你，在达到挂断条件或发现你在非允许时间上网时，就会毫不留情地强制挂断。当然，是否接受监督还在于你自己，你可置提醒于不顾，也可重新设置挂断、关机等强制下网条件，甚至可关闭此程序。所以，在下建议，如果你的自制力不强，不妨花10元钱注册获取全功能版的“中文拨号上网计时计费器”，让别人设置“改变系统设置的口令和退出计费程序的口令”，强制你接受该软件的监督。

定时程序Hamsin Clock使用心得

安徽 徐济仁 陈家松

Hamsin Clock是一个具有强大闹铃功能的桌面小时钟，除了基本的显示日期、时间之外，可以设定几乎无限多组闹铃，而闹铃除了可以显示自订信息、播放声音外，还具有执行指定程序、关闭电脑等功能。Hamsin Clock由Iisr Cnc公司推出，文件大小大约为253k，使用时占用的内存很小，在运行大型软件时几乎感觉不到它的存在，这也是我们向大家推荐它的原因之一，而且它的功能很多，使用方便。系统可在Win95/98上运行，也可在WinNT/2000上运行。

下载地址：http://www.esoftware.com.cn/file/utility/time/2000121002.shtml，是一个ZIP压缩文件。

用鼠标双击图标即弹出一个定时器工具条，默认显示顺序为“月/日/年 时:分:秒”，用鼠标可拖到桌面的任何一个地方，系统默认是显示在项层上，也就是在其它软件运行时定时器也总是可见的，我们可以随时知道时间，因而十分方便。

用鼠标右键单击定时器图标，弹出一个快捷菜单，选中Preferenes菜单项，弹出Hamsin Clock Settings对话框，如图1所示。

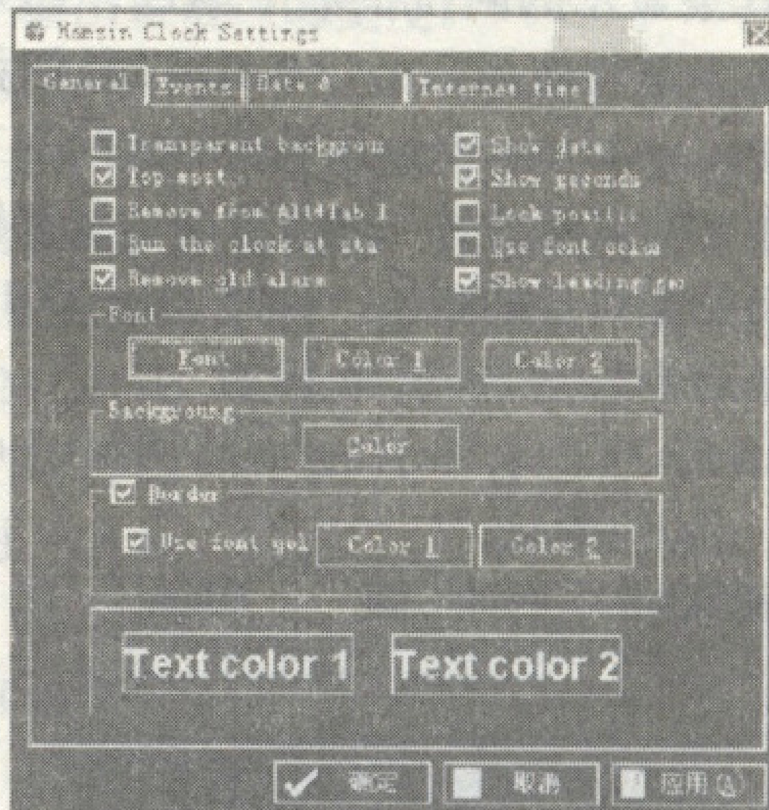


图 1

Hamsin Clock Settings对话框共有5个文件夹，在General文件夹中，显示定时器工具条的字体大小和颜色，它们均可以调整；Font组框下有3个按钮，Font按钮用于控制定时器工具条中显示阿拉伯数字的字体、字体大小和字体样式等；Color1、Color2用于控制定时器工具条中字体的颜色，Background组框下的Color按钮用于控制定时器工具条中显示阿拉伯数字的背景颜色；如果想给定时器工具条中的阿拉伯数字加边框，那么可以选

择Border复选框，再点击“应用”按钮，我们会发现定时器中的阿拉伯数字都加了边框，而且边框的颜也可以控制，只需不选Use Font Color复选框，Use Font Color后面的Color1和Color2按钮变为可用，单击这两个按钮即可调节边框的颜色。大家在调整定时器工具条中显示的阿拉伯数字的大小、颜色时，可以点击下面的“应用”按钮随时观察定时器的即时效果。

如果选择Transparent Background复选框，那么定时器工具条的背景颜色就会失去作用，作为透明效果使用；Top Most复选框用来控制显示层次的，如果选择Top Most复选框，那么定时器将显示在所有运行程序的最上面，这也是系统的默认选择；选择Remove Old Alarm复选框，就会将以往的定时设定全部清除；Show Date和Show Seconds复选框主要控制定时器工具条的显示样式，如果选择复选框Show Date，那么定时器工具条中就不会显示日期，而如果选择复选框Show Seconds，那么定时器工具条中就不会显示秒；Lock Position是控制定时器工具条的移动方式，如果选择Lock Position复选框，那么定时器的位置就不能随意移动；Use Font Color复选框可以用来控制定时器工具条显示的阿拉伯数字的颜色，如果不选择该项，那么系统使用Text Color1按钮指定的颜色作为定时器工具条显示的阿拉伯数字颜色，如果选择该项，那么系统将使用Text Color2按钮指定的颜色；Show Leading Zero用来控制定时器工具条中阿拉伯数字的显示方式，如果选择该复选框，那么整数前面的零将会被略去，如05-01-2001 16:10:02就会显示为5-1-2001 16:10:02。

Hamsin Clock Settings对话框中选中Events文件夹，如图2所示。

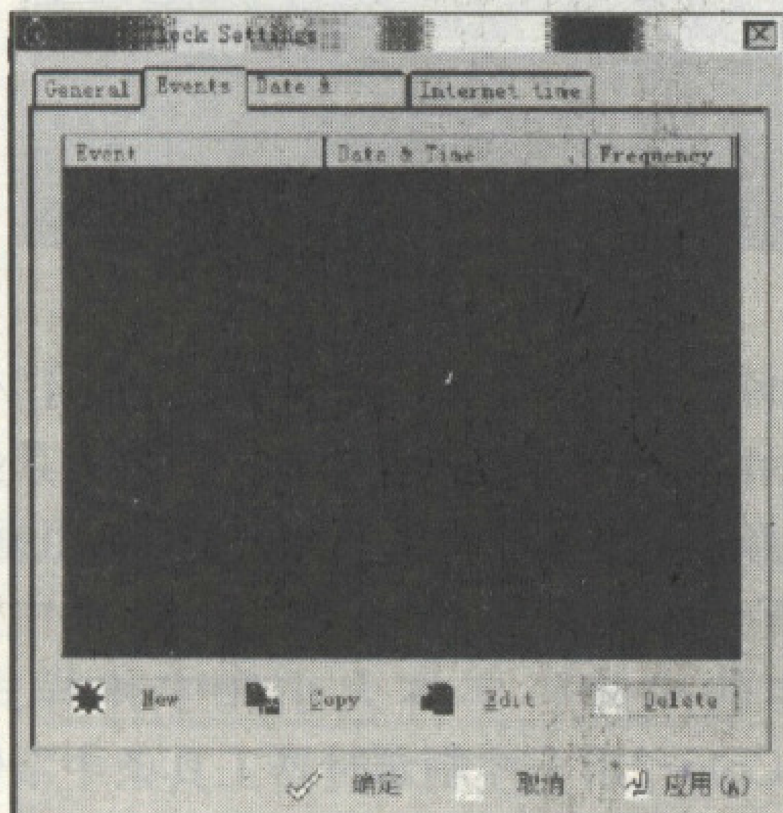


图 2

定时器中使用的定时功能需要在这里设定。点击New按钮可以加入新的定时事件；定时器事件也可以拷贝，只要点击Copy按钮即可；设定好的定时器事件也可以修改，使用Edit按钮即可；不需要的定时事件也可以删除，只需要点击Delete按钮即可。

点击New按钮为定时器加入新的定时事件，调出Hamsin Clock-New Event对话框，如图3所示。

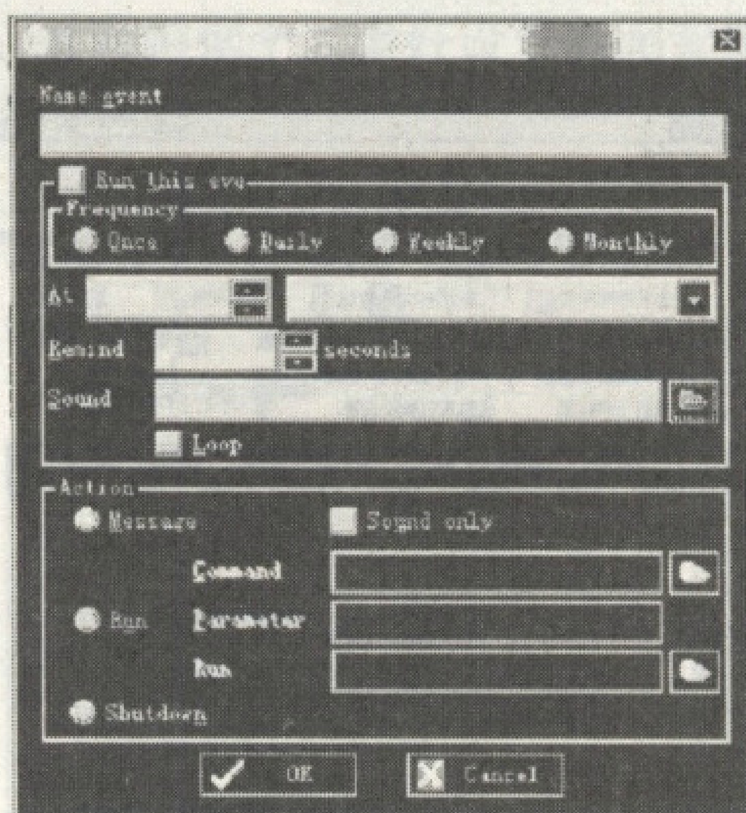


图 3

Name Event下面的编辑框可以输入一些提示的信息，如：16:30需要休息10分钟，可以在Name Event下面的编辑框输入下列信息“16:30到了，请休息一下！”。

Frequency组框下共有4个选项，分别是Once、Daily、Weekly和Monthly，Once表示只提示一次、Daily表示每天提示一次、Weekly表示每星期提示一次、Monthly表示每月提示一次。

At后面的编辑框是定时的时间，默认时间是系统的当前时间，At后面的编辑框带有微按钮，我们可以先选中小时，然后调整微按钮，直到等于我们定时所需在的时间，也可以直接输入小时，分和秒可以同样设定。不仅时、分、秒可以设定，而且年、月、日也可以设定。

Sound后面的编辑框可以调入一个声音文件，以便定时时间到后由系统调出播放。

Remind后面的编辑框表示定时时间到，我们可以做一些事件，而这个事件需要的时间在Remind后面的编辑框中设定。

它可以是一个提示框信息，也可以是一个执行程序，也可以关机，这些动作都在Action后面的组框中设定。

选中Message选项，那么若定时时间到，系统则会弹出一个提示信息框；如果选中Sound Only复选框，那么系统只播放声音，不再弹出一个提示信息框。

举一个简单例子：16:30需要休息一下。首先

点击New按钮，为定时器加入新的定时事件，调出Hamsin Clock-New Event对话框，在Name Event下面的编辑框输入下列信息“XXX”，将At后面的编辑框里面的时间调整为16:30，Remind后面的编辑框输入10，在Sound后面的编辑框调入一个声音文件“C:\My Documents\Welcom98.wav”，点击“OK”按钮，在Hamsin Clock Settings对话框中，点击“应用”按钮即可完成定时事件的设定。需要提示的是，定时的时间一般都比当前时间滞后。

当16:30分到的时候，系统首先弹出一个提示信息框，如图4所示，我们输出2的提示信息也显示出来，同时系统播放我们设定的声音文件。

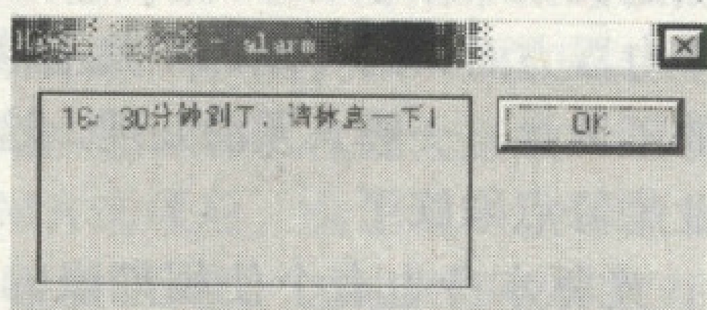


图 4

从Office表格中快速导入数据到Dreamweaver

上海 Leo

表格是网页制作过程中经常要用到的工具，其中最常用的就是用表格输出分栏并且经过格式化的数据。虽然用表格格式化后的输出数据看上去既整齐、又美观，但是要在每个单元格中重复地输入已有的内容倒也不是一件省心的事儿。有没有可能将已有的Excel或Word表格中的数据直接应用到网页的表格当中，从而避免重复的劳动呢？答案是肯定的。其实自从Dreamweaver 3.0开始，我们就能轻松地实现将Office文件生成的表格数据导入到用Dreamweaver编辑的网页表格中。下面就以Dreamweaver 4.0和Excel 2000为例，给大家讲讲如何实现这种快速导入功能。

首先我们要在Excel 2000中把现成的电子表格文件（后缀名为xls）另存为文本文件（制表符分隔），比如table.txt。注意，Dreamweaver不支持对Office文件的直接导入，所以这一步将源文件另存为以制表符分隔的文本文件是很关键的。然后，开启Dreamweaver并新建一个空白文件。在对象面板（如图1）上点击“Insert Tabular Data”（插入表格数据）按钮，出现如图2所示的对话框，在这儿我们就能对数据的导入和表格的生成进行一系列的设置。点击“Browse”按钮，找到刚才从Excel转过来的table.txt文件，让Dreamweaver定位到准备导入的表格中的数据。因为由Excel另存为的文本文件是以Tab制表符分隔的，所以在“Delimiter”中我们要选择Tab。这里除了Tab外，还有Comma（逗号）、Semicolon（分号）、Colon（冒号）和Other（其它）可供选择，这些制表符分别对应以不同制表符定义的另存为文件。接着是对输出表格的设置。“Table Width”（表格宽度）有两个选项：“Fit to Data”意思是指生成的表格宽度将根据单元格中数据的长度自动匹配；而“Set”选项则是允许我们根据百分比或像素数来指定输出表格的宽度。这里强烈建议大家先选择前者“Fit to Data”，待表格生成后可根据需要再自行修改表格的宽和高。“Cell Padding”和“Cell Spacing”分别设置表格中单元格在纵向和横向上的间隔；“Format Top Row”对表格的第1行内容进行格式化，其中有Bold（粗体）、Italic（斜体）、Bold Italic（粗斜体）和Not Formatting（不格式化）4个选项；“Border”属性指定了输出表格边的宽度。

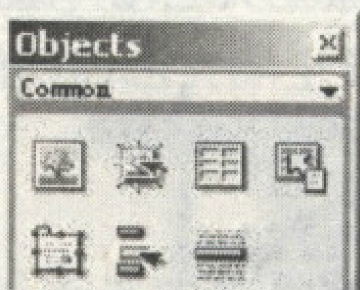


图 1

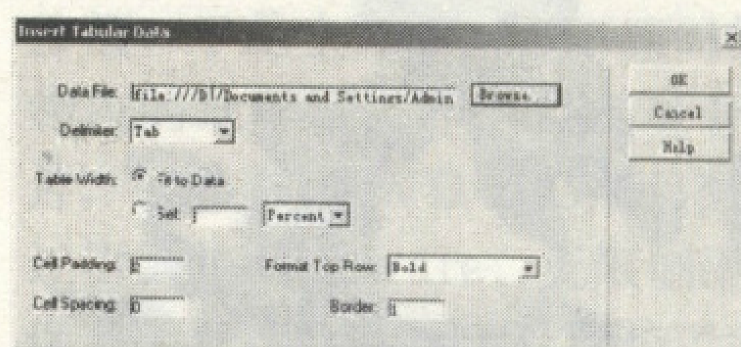


图 2

设置完毕后就可点击OK按钮，完成表格数据从Excel文件向HTML文件的导入了。检查一下，有没有出错的表格数据啊？应该没有吧，看上去与原先在Excel表格中的一模一样么，而且还没有多余的HTML代码呢！我们还可以对表格进一步地格式化，让它看起来更加美观。点击菜单Commands→Format Table……出现图3所示的对话框，在这儿我们可以调用已有的表格样式模板，并能自定义修改表格中的一些显示属性。一番装饰后，完成的表格可说是既美观、又大方，最重要的是还节省了我们不少重复输入数据的时间呢！学会了以上的快速导入功能，从此你就不必为在HTML的表格中输入一大堆重复、冗长的数据而烦恼了。

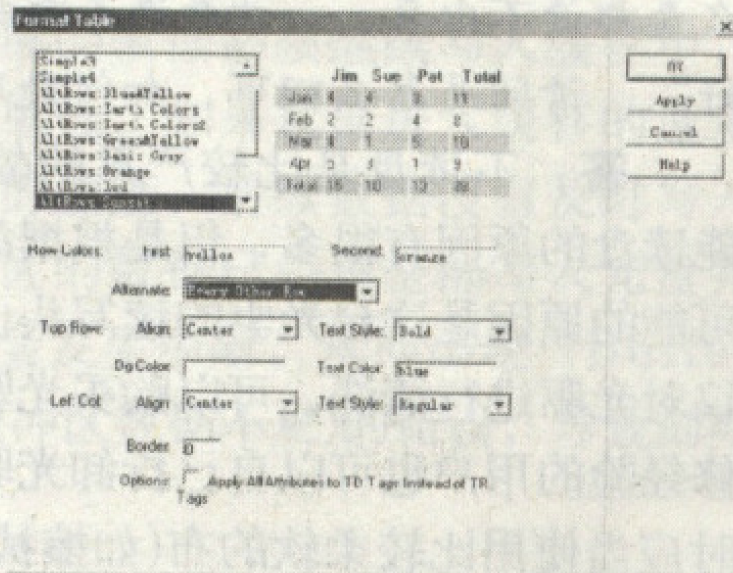


图 3



客座专家　龚胜　苏旅

CD-ROM、DVD-ROM、刻录机问答专题

光驱是计算机中的故障多发部件，一般光驱出现故障后应该送到专业的维修点处理，但有些简单故障我们可以尝试自己处理。尤其对于已经使用很久的光驱，我们完全可以“死马当成活马医”，用来练练维修电脑配件的动手能力。现在刻录机的价格已降到了千元以内，是普通消费者可以接受的水平。随着上网、数码设备的普及，几乎每个用户都有大量的MP3、数码照片等重要数据需要备份。购买刻录机的朋友越来越多，刻录机的使用比光驱更复杂，故障点也更多一些。最近一段时间，关于CD-ROM、DVD-ROM、刻录机的问题明显增多，尤其是DVD-ROM和刻录机。本期特推出光驱及刻录机相关故障处理及日常使用维护问答专题。

问：我的光驱已购买了两年多，最近忽然什么盘都读不出来，一放盘进去就提示“设备未准备好”，请问是怎么回事，如何处理？

答：不读盘是比较严重的故障。导致光驱不能读盘的原因有很多，但是根据故障现象来看，最可能的原因是这台光驱的读写头已经比较脏了。建议对光驱进行清洗。可以购买光驱的清洗盘，有维修经验的用户也可以自己拆卸光驱进行清洗。清洗时应当使用比较柔软的布(如擦拭镜头的镜头布)，以防划伤光驱。

你还可以打开光驱外壳，在加电后放入光盘，观察主导电机的工作情况。如果主导电机无动作，就要先检查主导电机的电源供给是否正常，电机的传动皮带是否打滑、断裂，状态开关是否开关自如。因为如果开关不到位，主导电机得不到启动信号也不能启动。

不读盘也有可能是光驱的机械部分有故障，比如可能是电机坏了，也有可能是传动机构太脏了或是润滑不好。另外请检查一下光驱里的光盘固定装置是否太脏或磨损严重，太脏的话就固定不住光盘了。你先应彻底将光驱清洗一下，看是否能解决问题。如果是机械故障导致的不读盘，自己还能处理；而对于电器方面原因（比如光驱主轴控制器坏了）导致的不读盘，一般人无法处理，这种情况就只有送专业维修点维修了。

另外，光驱本身也有个使用期限的问题。像你提到的光驱已经使用了两年多，确实已经到了报废期了。

问：我的光驱最近读盘能力变得极差，质量稍差的光盘放进去就来回寻道，即使勉强能读出目录，也无法读取其中的内容。而且还总将一些光盘读成CD音轨盘，甚至是装载驱动程序的数据光盘也有时会被其读成音乐CD，以前能正常读出的盘现在也无法读出，请问如何处理？

答：读盘能力变差这是光驱最常见的故障。首先要检查光盘托架上面光盘臂的压力是否够大。光驱随着使用时间的增加，光盘臂的压力逐渐减小，导致盘片在光驱里打滑，当然读盘能力就不好了。可以在光盘转动时轻轻按压光盘臂，如果有所改善，就可以断定光盘臂的压力太小，不足以夹住盘片。调整时，可以将光盘臂轻轻向下折动或将光盘臂根部的小弹簧取出，拉长后再装入就可以了。

现在光驱可以算得上是消耗品，使用一段时间后，其读盘能力变差是必然的现象。一般是因为激光头老化，激光强度变弱或激光头的透镜和下面的反射镜上积有较多的灰尘，从而降低了激光的强度。找专业人员打开光驱，调整一下光头发射的激光强度，是提高读盘能力比较见效的方法。也可以用药棉沾上少许磁头清洗液或无水酒精，轻轻擦拭激光头的透镜以及透镜下面的反射镜以除去灰尘，读盘能力也会好一些。

WEN TI JIE DA
问题解答

问：我的主板和光驱都支持DMA 33，可是我不知如何打开DMA，打开后有什么好处？请指教。

答：尽管24×以上的光驱基本上都支持DMA，但很多光驱对DMA支持得并不好，打开后无法正常使用。其实DMA对光驱性能影响并不大，只是略为降低了读盘时的CPU占用率。

要打开光驱的DMA 33方式，最好将光驱单独接在IDE2，然后在BIOS中将IDE2口DMA设置为“AUTO”。如果在开机时的硬件检测清单中光驱后面显示“UDMA 2”，则表明你的光驱的确支持DMA 33。最后在“设备管理”光驱属性中选中DMA选项即可。打开光驱的DMA选项，可以有效降低光驱读盘时的CPU占用率，这一点对DVD-ROM尤其重要。若不打开DVD的DMA选项，则会对DVD软解压的效果有很大影响。但有个别光驱在打开DMA选项后，会出现一些不兼容的问题，比如无法播放CD盘，这时只好放弃打开DMA了。

问：我最近新买了台50×的光驱，但在实际使用过程中或用测试软件测试时，根本达不到标称的50×速度。请问我是否被骗了？

答：如果你的光驱没有其他问题的话，这种情况应该是正常的。现在高速光驱都采用“恒定角速度”的方式运作，其标称速度是指其外道的最大速度，内道速度只在12×左右。而且具体读盘速度还与光盘质量等其他很多因素有关，总体平均速度也就在24×左右。顺便说一句，我个人一直认为，光驱的速度超过24×后，意义并不大，反而还缩短寿命，增加噪音。

至于DVD-ROM驱动器的倍速，和CD-ROM驱动器一样，也是用来简单衡量DVD-ROM驱动器速度的一个指标，但DVD-ROM驱动器的倍速并不等于CD-ROM驱动器的倍速。理论上讲，DVD-ROM一倍速是1358kB/s，CD-ROM是150kB/s，DVD-ROM的一倍速等于CD-ROM的9.053倍。另外，DVD-ROM同样存在CAV（等角速）和CLV（等线速）的问题，基本上在DVD 5×后都采用了CAV方式，标出来的倍速实际上只是其外道的最大倍速。

问：我想买台DVD-ROM，但我听说现在DVD光驱普遍存在“锁码”的问题。请问DVD“锁码”是怎么回事，是否影响正常使用？

答：由于现在买DVD-ROM几乎都是用来在电脑上看DVD影片，因此关于DVD-ROM驱动器锁码的问题，是大家很关心的一个话题。以前不少DVD生产厂家为了迎合消费者的需求，扩大市场份额，于是生产了不少不锁码的DVD驱动器配合相应的软解压程序，可以观看到全区的DVD影片；另外有的DVD-ROM虽然锁了码，但可以通过刷新其Firmware，无限制地改变区码，令区码保护等于虚设。这无疑助长了非法版权的DVD光盘的蔓延，因此区码问题在去年被各大DVD监督机构重新作为议题，规定所有的DVD驱动器都必须重新设置严格的锁码功能，违反这一规定的厂家将会受到起诉和严惩。除了锁码外，DVD-ROM还采用了CSS、Macrovision、CGMS、Divx等防拷贝措施，真可谓层层设防。此外，由于DVD-Audio的规范制订者在听说专利泄露后，准备延迟推出支援DVD-AUDIO格式的新一代DVD-ROM。但过分的保护也是一把双刃箭，严重到影响DVD-ROM的普及。

问：我是个菜鸟，本想买了刻录机可以备份数据，不想在刻录过程中经常出现“Buffer Under Run (缓冲区数据不足)”的错误，无法完成刻录，至少报废了我10多张盘片。请问发生此类故障的原因何在？

答：“Buffer Under Run”是刻录机使用过程中最常见、也是最为复杂的故障，与操作系统、刻录软件、刻录机硬件等多种因素有关。其根本原因在于，光盘刻录机在刻录光盘时要求数据流是连续地写入，刻录时数据必须先写入缓存，光盘刻录机再从缓存调用要刻录的数据。在刻录的同时，后续的数据必须继续写入缓存中，以保持数据的连续性。如果数据进入缓存的速度低于从缓存读出的速度，后续数据没有及时写入缓冲区，而缓冲区的数据已经被全部写入光盘并被清空，传输就会发生中断，从而出现“Buffer Under Run”(缓冲区数据不足)的错误，导致刻坏盘的故障。

问：请问如何才能尽量避免“Buffer Under Run”错误的发生，提高烧盘的成功率？

答：要提高烧盘成功率，防止出现“Buffer Under Run”错误，需要注意以下问题：

（1）首先硬件装备要尽量好。比如买口碑较好的名牌刻录机（最好具备刻录保护技术），缓存尽可能大，SCSI卡接口的更好。电脑的档次要稍高一点，速度较快，性能稳定，尤其是硬盘速度和

容量尽可能大。有条件配备UPS最好。

（2）尽量保证WIN98系统“干净”。除了常用应用软件，不要安装太多其他乱七八糟的软件，并确保没有病毒。尽管Windows支持多任务，但在刻录过程中尽量不要执行其他的应用程序，最好连鼠标、键盘也别碰。

（3）刻录前要做一些准备工作。首先尽可能关闭所有常驻内存程序，包括各种防毒、系统优化、E-mail自动监测程序等。方法是看任务栏右侧是否有很多小图标，点击后一一关闭，或按“Ctrl+Alt+Del”，在弹出的对话框中关闭程序，保证有较高的系统资源。其次，屏幕保护程序一定要关闭，节电功能也记住要关闭。另外，在刻盘过程中，最重要的就是要保持数据传送的连续性。所以最好在刻盘前先执行“磁盘扫描程序”和“磁盘碎片整理程序”，让硬盘没有错误和文件碎片，以保持刻录机工作时的连续性。

（4）要注意刻录机的散热问题。散热良好与否对刻录机的稳定工作有极大影响。不要长时间连续刻录光碟，否则很可能导致机件过热而刻录失败。还应选择合适的刻录盘。太便宜的散装“三无”碟片，最好不要选用。至于“金碟”、“绿碟”和“蓝碟”并无本质区别，但不同的刻录机对不同的碟片兼容性可能不同。

（5）真正比较完善地解决“Buffer Under Run”错误的方法，还是使用刻录保护技术。

目前比较普遍使用的刻录保护技术有：Burn-Proof、Just Link、Seamless Link三种。这3种刻录保护技术的基本原理是类似的，就是监视刻录机缓存数据。当缓存数据低于一定标准时暂停刻录过程，保存中断点；当缓存重新被新的数据填充后，刻录机找到刚才刻录的中断点，继续进行刻录，从而有效克服“Buffer Under Run”错误造成刻录失败的问题。

问：前几天，我新添了台刻录机，拿回家后总是未能正确安装。刻录机在老板那里检测是正常的，请问我该如何处理此问题？

答：不知你的刻录机采用什么接口。

如果你的刻录机是IDE接口，且与其他设备共用一个IDE，则必须正确设置驱动器的主从位置(Master/Slave)，保证设置后共用一个IDE接口的两个IDE设备为一主一从即可；如果单独使用一个IDE接口，则无需进行跳线设置，使用原来默认的Master设置即可。另外注意检查数据线、电源线是否正确连接，未松动。

如果是SCSI接口的刻录机，安装设置要复杂一点。首先你要保证系统已正常安装识别好SCSI卡，无中断冲突等问题，而且在使用多个SCSI接口设备时，还需选择一个正确的SCSI ID号。若SCSI接口的刻录机连接在SCSI卡的末端，就必须通过跳线设定终端电阻。

如果是并口或USB接口的外置刻录机，则需首先正确安装驱动程序，然后检查外接电源、连接信号线是否正常。

四川 龚胜

2001年18期读者 licong问：我启动Windows之后，后台有个程序Wscript一直在不断地自运行。当按下Ctrl+Alt+Del后，可看到有无数个Wscript在运行，一直把我的内存耗尽为止。Wscript.exe好像是个关闭什么脚本的程序，启动之后自动加载，我在注册表中并没有找到它。我进入安全模式把它删了(就在Windows的根目录下)，可重启之后Windows必须加载它。请问我该怎么办？我的计算机配置：PⅡ 266、32M RAM、4.3G、Windows 98。

这个问题刊登后，有许多读者来信回答。看来这位licong朋友是中了“欢乐时光”病毒，现在的各种杀毒软件均可以查杀这种病毒。

近一段时间，各种关于机器不能启动或不能正常启动或是在运行中出现各种异常状况的问题越来越多。这里我提醒大家一下：最近各类恶性病毒层出不穷，包括前面提到的“欢乐时光”，还有“红色代码”和近期才开始泛滥的“Nimda”等。当你的电脑出现各类异常现象后，首先应该想到是否感染了病毒，用杀毒软件杀杀毒。当然，你的杀病毒软件要注意随时升级，只有最新版本的杀毒软件才能最大限度地防止你受到病毒的侵害。

娱乐



晶合后院 精灵兔兔问：《永远的伊苏2》中，在第1个场景的穆多利亚废墟西部有一个宝箱被一圈围墙围着，而且没有入口，我怎么也拿不到

这个宝箱。恶魔之铃是不是在里面？我没法继续下去了，请各位指教。

答：那圈围墙找个缝用鹤嘴锄可以凿开。至于邪恶之铃不是在地下室，而是在废矿底层。用找到的光之魔法看，有隐藏洞口，进去就拿到了。然后回村中地下室使用，可以引出恶魔，并找到最后一座神官像。

晶合后院　沐海

晶合后院　NOD问：在《武林群侠传》中，我玩到杭州，情节就中断了，无法继续发展，该怎么办呀？还有，那些蟾蜍、鹤等的石像是干什么用的，一共有几个？

答：当你集齐必须的3个雕像（蟾蜍、鹤、鱼）后，到市场上方和卖包子的人说话，得知有人在墙上乱涂乱画。你上前仔细查看，原来是丐帮的标记。接下来我就不说了，大家照着游戏的提示玩吧！

晶合后院　xmhoho

晶合后院　昀悟问：我在玩《永远的伊苏2》时，打完第2个BOSS后，进入一个山洞。然后向里走有一个充满毒气的山洞，请问怎么通过？

答：打败BOSS 2后，穿过山壁上的门，进入熔岩地带，亚特鲁来到邦特布雷斯。立于熔岩之上，迎接亚特鲁的是女神像。告别女神像后，找到一条充满毒气的通道和熔岩之村。在熔岩之村，使用感应魔法变身后和守桥人鲁巴对话，然后恢复成正常人再和他对话，鲁巴就会拿出细语的耳环给亚特鲁，要他去救儿子塔鲁夫。亚特鲁回到女神像旁，使用恶魔之铃，会有“露”出来。进入露的洞穴，得到在毒瓦斯中也能呼吸的“萝坦的叶片”。靠着叶片，亚特鲁平安地通过了充满毒瓦斯的通路。接着要找到一颗黑珍珠，然后到一个没有熔岩的山洞，带上耳环，在一处有裂缝的山壁上听到塔鲁夫的声音。那里除了塔鲁夫外，还有个名叫吉斯的恶魔。这个岩牢，被吉斯用亚特鲁在路上获得的黑珍珠所破。保护塔鲁夫从吉斯走掉的地方回到村子，确认了塔鲁夫的平安，鲁巴非常高兴。亚特鲁请鲁巴降下桥来，继续前往下一个目的地。

晶合后院　紫枫林

晶合后院　caesium问：有谁知道《博德之门》里的地图坐标是用什么计算的吗？比如“在位置(x:187，y:2747，AR4500)的地方，可以得到Ankheg Armor和珍珠。这件盔甲也许是游戏中最好的盔甲，一定要拿（网上摘录）”，位置(x:187，y:2747，AR4500)是怎么计算的呀，画面或地图上怎么表示？

答：一代中坐标的热键是L。

每一张地图都有一个编号，就是上面说的Area xxxx，然后在这个地图上按，下面对话框里会出现x和y的坐标，是光标中心的位置～L。那个甲在Naskel河西边的农田里，另外还有友谊之臂外面一棵树下面石头里的Ring of Wizardry才是真正不能漏掉的。

晶合后院　Gazior

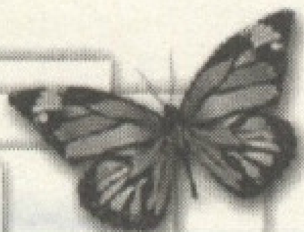
疑难求解

读者　天河明人问：为什么我的电脑玩“鬼寺”的时候明明听到了游戏启动声，开头音乐和开始的动画音乐都能听到，但就是看不到画面！而且动画放完之后，用鼠标和键盘乱点一通也能听见游戏中的声音，走路啊、挥剑啊，都能听到，但就是看不到画面！（我的电脑配置是K6-2 3D processor 400MHz、Kingmax 128M、Voodoo2 12M、DirectX8.0）

读者　银翼金狮问：为什么我的显示设置栏经常出错，有时画面太大，有时画面变小。例如我今天开机时吓了一大跳，屏幕上显示了桌面的1/3都不到！且有时点设置时会出现程序错误，然后关闭。不知是何原因，请大家帮忙！

读者　阿健问：我在玩《武林群侠传》时，最开始时与谷月轩约好申时在酒楼一楼中再次见面，然后我去打猎什么的。和所有人也对了话，但离申时还有很长时间，请问有没有让时间过得很快的方法？另外，游戏中的时间是怎么算的？

读者　周志龙问：我家最近装了宽带，所以经常在网上玩CS，但最近在玩的时候，有一部分服务器的名字变成了黑色的进不去，现在全部的服务器名字都变成了黑色的，没有一个能进得去，玩不了了，我的CS是正版的，有CDKEY的！不知道是怎么回事，望CS高手赐教，感激不尽！



LAI XIN ZHAO DENG 来信照登

最近小编屡屡收到读者投诉，说你们的CS攻略本《正义的力量》从7月一直推到9月才出，实在不讲信誉云云。可这本书是Ken负责做的，你骂我做甚啊？

回头想想实在不忿，就把Ken找来乱骂了一通。孰料Ken也是一肚苦水，哭诉自己运气实在太差，如何在正准备发下去的关口奥美公司却如何因为版权问题与某光盘制作商大打官司，旷日持久，结果却拖累咱们失信于大家，这这……我也是没办法啊！

正在此时，“叮”地一声，一封读者来信跳了出来，Sunyup大喊：这本书到底什么时候出啊？今天是九月二十日，我们宜昌还是没找到！我真的快没有耐心了！

Ken眼泪也顾不得擦，咔嚓咔嚓，十指如飞，火速回函：本书9月1日已经正式全国发行，贵地估计是运货晚点，请再耐心等两天或向本刊邮购中心购买。

写完这两句，已是汗出如浆，双手发颤。

瞧他都这样了，算了，就不跟他计较了。咱们接着看其他读者的信吧。

本栏目文章均只代表作者本人观点，文责自负。

读者 pow：对腾讯的愤怒

不知道大家是否用过最新的QQ2000b Build 0710，如果有又不知你有否碰到Flash广告，对！就是那个巨烦无比、不看完就无法关闭的广告窗口！本来上网要开的东西就多，IE、OE、QQ、NetAnts……哪个不要耗费系统资源，结果还给我开个广告窗口……我现在已经对QQ用鄙视的眼光看了。

说实在的，QQ刚出现的时候（也是我刚开始上网的时候）我真是非常欣赏它，那时的它虽然稚嫩，bug多多（现在也不少），但却是那么可爱，像一个清纯、大方的姑娘。安装、申请、运行……都是那么流畅、自然。可看看现在的QQ，安装时要有个TBrowser一同捆绑，申请号码（一说就有气，咱们留着后面再说）；运行时垃圾信息、广告无数，开始的广告条、后来的Flash广告窗口……

现在估计大家都还是用56k的猫（或更慢）上网，有几个是只开QQ不看网页不下载的？你的那些广告条变化多端（更新速度快），你的Flash广告窗口神秘莫测（想关都没门），哪个不是要偷偷地下载到本地运行的？你的说明里又说过吗？你为什么不说！？500多k的ad目录，装的全是广告，而且还在不断更新，你交代过一句吗？最可恶的是最近的Flash广告窗口，连关闭的办法都没有（只是你腾讯这么认为罢了）。你可以难倒一些人，但毕竟有高手，你觉得让所有用户再去下载一个第3方补丁去屏蔽掉广告窗口有意思吗？不是没有过吧？这一切为了什么大家都清楚，但钱不是这么挣的，你会为它付出代价的！

下面咱们再看看腾讯的另一个挣钱方案，一句话：“高，实在是高！”

记得以前申请QQ号码不是很费劲的事情，但随着用户的增多，事情改变了。不知从什么时候开始，通过网络申请QQ号码几乎成为不可能完成的任务。我问了许多人，得到的说法不一。有的说腾讯停止免费发展新用户了；有的说腾讯现在只能通过电话申请新的号码（当然要比市话费高）；还有的说腾讯每天只在网上发展3 000个新用户，其他的必须通过电话申请……

我研究了腾讯QQ的Flash广告，发现它会在每次启动时通过系统信息激活，命令如下：,30987,15,300,400 d:\oicq\ad\shoot-banar3.swf 。稍微分析一下，发现前面4组数字中后3组没变过，15代表窗口开启15秒，后两组可能是窗口大小。这条命令可能不完全，但可以看出，这样的命令一定会引起巨大的bug。如果你也有同感，那么干脆删掉它。我只能祈祷不要危害到我，但那样我是自私的。

本来想自己对其进行修改，但我的功力还不够，没能追查到关键函数。但既然已经找到了存放源文件的地方，就可以把它删除。估计它是先把广告下载到本地，等到下次启动再运行，所以大家可以写一个批处理来解决这个问题。

```
@ del d:\oicq\ad\*.swf
@ d:\oicq\qq2000b.exe
```

腾讯QQ作为一个中国本土软件，我为它自豪，也为它难过。

阿呆记事

“回想你的形容是那么的温柔，回想你的声音是那么的忧愁，记忆中，我又听到你玉一样的歌声，平生第一次的泪珠在我脸上缓缓地流。……那透明清澈的水我再也喝不进口，那珍珠晶莹的饭粒也咽不进喉，我发出一声悠长的叹，我的身形显得如此的消瘦。”

听到这一首歌，我就知道，我找到主人了。

那时我在龙洞里，是一个天不拘、地不束的龙，爸妈虽然一直告诫我们，外面的人是最可恶的，要懂得保护自己，但看到这个人，听到他那磁性的声音，我还是决定，跟着他了。他用手一抓我，我没反抗，就铁心跟着他了，我是自愿的，不存在强迫。

从此，我就伴随着他在这个石器时代里到处走，一直到最后他抛弃了我。

主人叫风白衣，他的朋友叫他疯子或者疯疯。他给我这个人龙起了一个名字叫阿呆，缘于他以为我是一个呆子。

一

我听得懂人说话，只是不会说人话，我不知道我的父母及兄弟姐妹是不是听得懂，也没有时间问了，我以后也没有看到他们，也没有听到他们的消息，这样跟亲人离别我也不后悔。有的对别人是重要的事对我来说并不重要，但那些对于其它人龙来说并不重要的事我却觉得很重要。我就一直忘不了主人唱的那一首歌，以及当时他那双忧郁的眼神。

我也没有问别的人龙听不听得懂，因为我不想把自己的秘密告诉别人。如果我跟别人不一样，那我在他们眼中就成了异类，那样他们会用异样的眼光来伤害我，没人告诉我这道理，但我天生就是一个理论家，本能就知道保护自己。就像我的主人一样，他也有许多秘密不为我所知吧？

到了洞外，我才知道世界真大，我呆在一个洞中，却一直觉得这个世界很小。主人每天满世界跑，他有时也像别人那样运货、练功，但大部分时间居然是用来跟MM聊天、打情骂俏，我真的晕了，没有想到这个世界有他这种骗子，那么以前他的感伤只是为了骗我这个小小龙？呵呵，我真是阿呆，主人起的名字没错。

二

“你可以臭，可以丑，可以无赖，就是不能太平常！”有一天主人这样自语，脸上还含着一丝笑意。他不是说给我听的，谁又知道一个人龙会听得懂人话？如果主人会听得懂我的话，我也不会乱说话的。但这句话还是让我这个初出洞的小家伙像醍醐灌顶一样，知道了人生真义。

真得感谢我的主人，我从此就脱去了一身奶油，主人跟MM聊天时，我也跟MM的宠物泡。主人跟MM在一起向来谈笑风生，他们眉开眼笑地斗着嘴，物随主人型，我也有样学样。从此，在龙中，阿呆也出了名，我是一只特前卫、特另类、特酷的龙，爱情对我来说就像快餐！我越来越喜欢这样的生活，真不后悔出来，我对主人忠诚度越来越高。

三

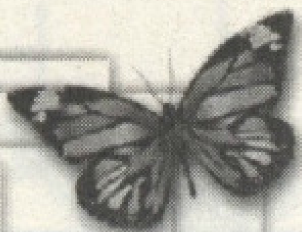
时间长了，我发现主人居然还不如我，我在我们同类中可以跟同类做出一些亲昵的举动，我还会哄MM龙开心，把我的饭给她吃，主要我没有什么东东，要不，千金也可以来博红颜一笑的。但主人却不，他只是嘴上斗得特凶，可是实际行动却一点也没有，他是个银枪蜡烛头，这是一个男人笑他的，主人为此还和那家伙斗了一架。主人是个小气鬼也不像呀？不明白，我又糊涂了，以至于我以后小脑瓜里全装着这个问题，以至怠慢了我的MM，可是这也没有关系。相比之下，我更关心我的主人，更关心人类的想法，我都要成人类的研究家了。

四

每星期三，主人总要到加加村口处逛一圈，时间总是在10:00—10:30，一分钟不多，一分钟不少，然后就下线。加加村口一向人很多，有叫卖的货贩子，有讨东西的乞丐，还有来此只是为了溜达溜达的人。

来此次数一多，我就对主人来此的用意不再猜测了。有时候知道的事越多越不快乐，所以后来我来这儿就眯缝着双眼假寐。因为在这，主人一不PK，二不聊天，只是在闲转，就跟梦游没区别。我也看不出名堂出来，我也不是灵学家，看不清主人的内心想法，这能闷出鸟来的闲逛，就是我难得

江苏 休



空闲发呆的时光。

有一天，很奇怪的，可以算得上是破天荒，主人先主动跟一个MM打招呼了："你好!"我都吓了一跳，睁开我的睡意朦胧的眼睛，一看面前那个人就有一种奇怪的感觉，好像有什么事要发生。那个MM只是淡淡地礼貌性回了一句："你也好!"我看她的名字有后缀，我知道这代表着这朵花已经有主了，主人真呆，跟她浪费什么时间？主人回答了出乎我意料的话："好!……"以下一些话就说得更笨，主人今天的表现真是大失水准，居然全是平常挤不出一丝水份的话，让我听得都好笑，谁是阿呆？比我还不如。就在"你的宠物是人龙还是……？""你的等级有多少了？"……这样的话，主人居然跟她聊了一上午，一丝累意也没有，我要说一句："I服了YOU!"

但最后，那MM说了这样一句话："我明天在，你还来吗？"主人说："好!"居然就这样约定明天还来这儿！我想象中的罗曼蒂克连影子也没有。

五

我是一个人龙，我不明白主人为什么以后天天跟她在一起。我想象不出来，主人在她面前为什么那么乖，我都脸红。

没有人愿意过平淡的生活，生活应该多姿多彩的。我们在游戏中只是为了体现另一种跟现实不一样的生活，我听人这样说过，我深以为然，我就是为主人多情的一首歌打动而心甘情愿跟着他的，在我眼中，他是比我父母更重要的。他是我的启蒙老师，让我生活得如此丰富，我很感激他，我呆在他身边很安心。没有什么比找到自己的归宿更让人安心的了，我就一直没有想过跟别的龙一样，选择离开主人。现在他归于平淡，我心中有一种渴望，想让他清醒过来，但我是一个不会说人话的龙，只能眼中露出渴望，却对主人没有用，但我的忠心却没有变，也不应该有变。后来我没有办法就觉悟了，有时平淡也是生活中的一种。

我跟着主人，也就跟着她，跟她找人PK，跟她运货、跟她练功……，后来熟了，主人跟她也能开玩笑了。第一次，倒是吓了那MM一跳："原来你也是如此幽默的？"幽默是什么东东，我不知道，但想来是男人魅力的一种吧？那时她眼睛发亮，我知道她一向认为主人是呆子，跟阿呆一样好脾气加老实的男人。

六

再后来，那MM跟她丈夫吵了一架，那个丈夫就来找主人算帐，他认为是我主人的原因。

这时代有许多自认为是高手的人，其实却名不符实，高手毕竟是少数，那人也一样，最后被我一爪子打飞了。我笑笑，虽然他的龙是个MM，但我还是没有留情，把那龙先打飞了，因为世上我不能见一个爱一个，何况有的东东比爱情更重要。

战斗过后主人却并不高兴，他又有点呆呆的了，他一呆我就知道，他心里又有什么想不开了。

七

MM离婚了，主人却没有求婚。

那个MM哭得如梨花带雨，语气很是幽怨："你为什么要骗我？"

主人说："曾经沧海难为水，除却巫山不是云！你的名字很像她，但你不是！我开始就错了，我不能一错到底！Sorry，对不住了！"

其时天清清，花香香，但我还是觉得有秋天的味道。

八

主人后来决定将我送人。

"身后有余忘缩手，眼前无路想回头！"

他在一个山洞对我说："本来应该把你送回家，可是却忘记你家在哪了！就像我没记住她家在哪一样！"

主人大概还没想到我会听人话，是呀，我也忘记家在何方了。有的东西该记住的时候没有记住，想它的时候，回头却发现它已经不在了。

九

主人终于将我送给一个好朋友了，因为他将换个ID，想从头再来，为了什么忘却的记念。

可是我却没有在他朋友那呆多长时间，我找个机会就逃跑了。

因为只有他才是我的主人，我要再去等他，等到他的新生来再捉我一次。

这期间，我才有空写下主人的故事，我才有空想这些事，你也许不信上面这段文字是一个人龙阿呆写的。阿呆不会说话，阿呆学会了写字，阿呆心中却一直想着主人唱过的那一首歌："回想你的形容是那么的温柔，回想你的声音是那么的忧愁……"

有的事，并不重要，但能让人记住一辈子。看到这文字，你知道我是在石器时代中的一个人龙，但你不要来找我，因为我不会跟从你，因为该是你的就是你的，而我不属于你。

我只有一个主人。

命运注定的空间

连载二 福建 潘海天

三

我持枪走在阴暗的丛林中，四处张望。我熟悉我的世界，就像一个服无期徒刑的犯人熟悉自己的牢房一样——它有1000米长，1000米宽，一条陡峭的峡谷把它分成了两部分：南边是一块相对平缓的山坡地，到处散布着雪松和低矮的灌木，只在坡顶上有一片开阔地，我们的位置在空地上靠近西部树林的边缘地带。城堡高踞的悬崖就在峡谷的对岸，有一条秘密小道（并不是所有的玩家都知道它）可以翻越峡谷，攀爬上悬崖。那是到达城堡的最短路线，但在没有攀爬工具的情况下这太危险了；另一条路是通过空地东部边缘的铁桥，危险在于桥头的开阔地上，那些被控制的NPC如果有足够智力的话，就会迅速控制那一地区。他们会迅速蔓延到对岸，直至整个游戏。我暗自思忖着，如果是我，我也会这么干的。

她计划沿边缘地带的树丛行进到尽可能靠近桥头的地方，然后再快速通过那片开阔地，穿过铁桥。病毒也许已经侵犯了对岸，也许还没有。只要在那边找到我的伙伴们，管他来了什么东西，足够抵挡一阵的了，我想道。

我不知道那些随风飘送而来的邪恶低语声，躲躲藏藏的鬼祟身影后面是些什么。其他世界里来的，她说。我没有回头张望，但知道女孩紧跟在身后，她的脚步很轻巧，几乎没有声音。

我们贴近了悬崖，涛声从脚下传来，透过树丛和石缝隐隐约约地能看到下方几十米深处墨绿色的急流。

我停住脚步。

“怎么了？”她低声问道。

“树林里有东西”，我说，“就在那丛灌木后。”穿过稀疏的树叶，可以隐约看到几个黑影。

“你去看看。”她紧张地说，“哎，小心点，别这样——”

她的话还没说完，我已经哗啦一声拉开了枪栓，一脚迈过树丛，喊道：“把手举起来！你们被逮捕了！”灌木枝叶后面，是大个子快刀手和他的朋友。他们依旧摆着正在爬行的姿势，僵硬而没有生机。我把枪拄下来开始抽烟。

背后传来细树枝折断的声音，我回头看到了她。

“你简直就像个着急找死的笨蛋”，她咬牙切齿地瞪着我。她的眼睛是黑色的。“你就不能小心点上来看看吗？如果是它们，我们早就没命了。”

“嗬，这几个笨蛋出了什么事？”我说。

她看了看躺在地上的四具躯壳。“太迟了，”她轻声说，“病毒来过了。”

“我的伙伴们会变得和他们一样吗？”一丝儿不安开始顺着我的脊背往上耸动。

“你的上士？恐怕更糟。”她说，“不，暂时别动他们，让他们就这么呆着好了。哎，你干嘛呢？”

我走过去，用脚把他们面朝上地翻转过来，他们呆滞的目光茫然地向天而视。正是这些僵硬得像乌龟一样的外来人，闯入我们的世界，砍瓜切菜一般杀戮我们。有时候他们很笨，会死上很多次，但最后他们都会是英雄，拯救世界的尤利西斯、超人、二战特种兵、蜘蛛人和蝙蝠侠。

“你好像不太尊敬他们。”她问，带着一丝调侃的语气，“你恨他们吗？不管怎么说，他们来这儿的目的只是为了找找乐子。”

“这我没有想过。”我说，开始动手检查他们的背包和尸体。在梦里也许我见过一些他们的生活片段。那是巨大的黑洞，人们团团旋转，好似巨大的涡流一卷而过，不知所终。他们没有人知道自己此行的目的何在。相较而言，至少我们的生存意义目标明确，我想。烟在我的嘴里抖动。我把烟嘴吐到地上。

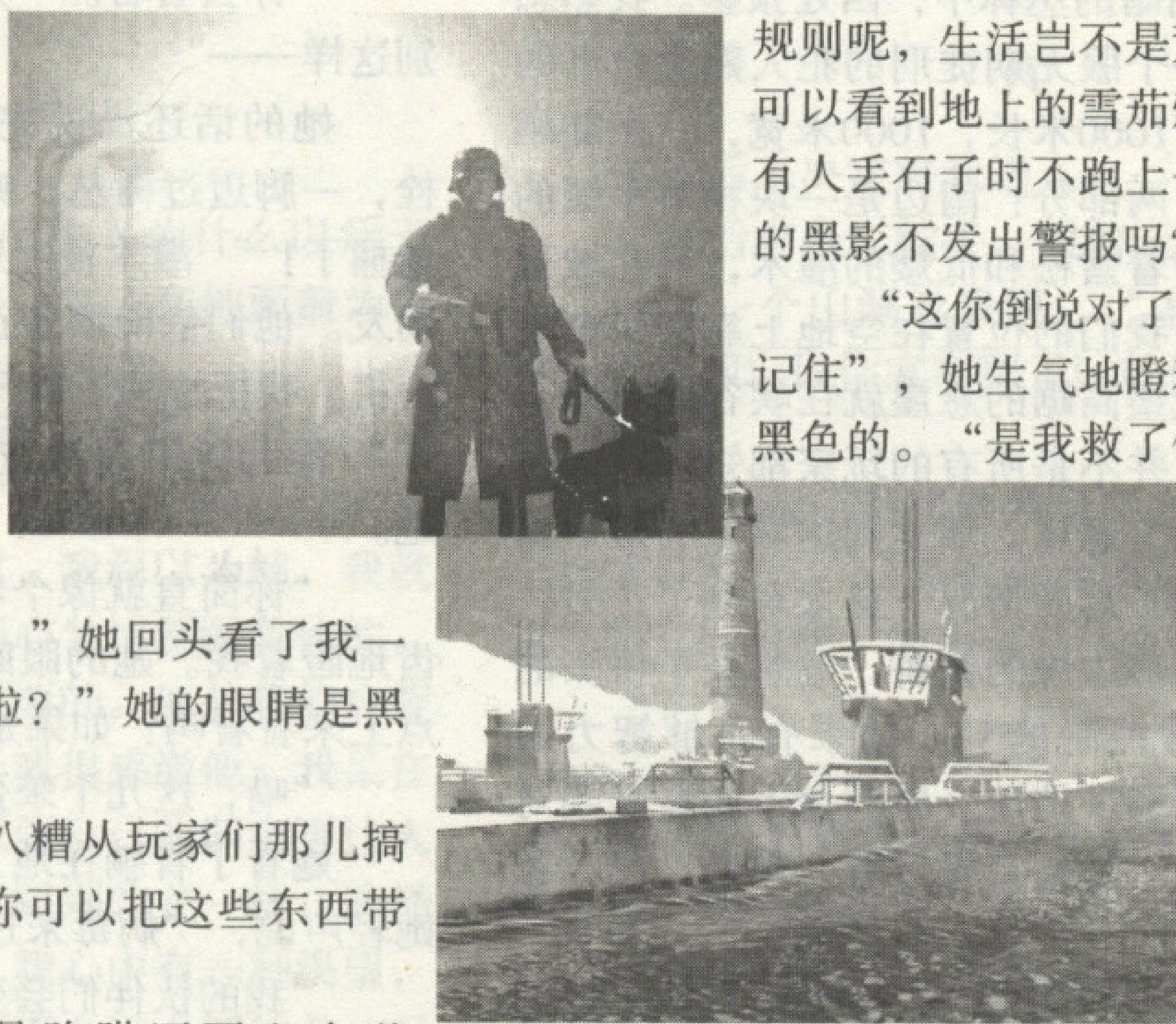
快刀手的腰带上有一大堆零零碎碎的家伙，我把它们全部解下，挂装到了自己身上。

她斜睨着那些形状古怪的工具，目光闪烁。“真不知道”，她说，“我该不该相信你和你的这些东西——你刚才到底为什么要那样跳出灌木？”

“如果你的法术不管用了的话，那就得遵循这儿的生存规则。” 我客气地说，转过身去继续前进。她跟了上来，和我并肩而行。我又回头看了一眼，那片灌木后仿佛有些什么东西，不是那些尸体，另外有些什么让我不安。我四处张望，什么也没有。

在靠近空地边缘的木屋边我们发现了第一具德国兵的尸体。

“这是一个陷阱。”我趴在树丛边一块巨石后跟她说。这也是那些敢死队常用的花招。按照规则，我们必须跑上前查看，而我们通常都是有去无回。



“它们知道我们在这儿。”她回头看了我一眼，惊异地问道，“你怎么啦？”她的眼睛是黑色的。

我正在卸身上那堆乱七八糟从玩家们那儿搞来的装备。“我死了以后，你可以把这些东西带上，多少会有点用的。”

“你疯了。你明知道是陷阱还要上去送死？”她用一个夸张的动作把手指塞进嘴里，“救命啊，我和一个疯子在一起。”

“别拉着我”，我说，我的手在簌簌发抖，责任感正在顺着手背蔓延，“这是规则。”

“即使明知是去送死？”她嘲弄地说，“怪不得刚才你一下就跳了出去，我还以为你很勇敢呢。这就是你们的生存规则？”

“是这样”，我叹了口气，站起身来。这个自高自大的精灵，好像什么也不明白，“也许你看着有点笨，但这是我们行动的准绳。如果我不走上去，这个世界就失去了存在的价值。我们命中注定，要死在陷阱里。”

“等一等，”她在我身后叫道，“可这准则太不公平。”

我向前走去，规则在我的胸腔里一下下跳动，已经是急不可耐。

我没能完成我的价值，一只手从后面拉住了我的背包。我该怎么来描述这只手啊，这只手温柔而没有质量，可是它魔力无边，它发着光，穿透了我的背包和衣服，像一股风充盈在胸膛。我听见心底某个地方咔嚓一响，我想放声大叫。汗珠从额头上滑了下来。在一片战栗中，我不由自主地跪在了地上，规则不复存在了。

我清醒过来，看见她手里握着一个小小的……鸟笼，这是个比拳头大不了多少的鸟笼，金属纤维在阳光下闪闪发光。

“你也许会觉得它像个鸟笼。”她微笑着说。我很喜欢她嘴角上翘的模样。“这些数据块没有具体的模式，但你们会把它看成一个实体。”

“你做了什么？”我虚弱地说。“怎么能没有规则呢，生活岂不是荒诞不经了，居然可以看到地上的雪茄烟不跑上去捡它，有人丢石子时不跑上去查看，看到跑动的黑影不发出警报吗？你改变我了。”

“这你倒说对了，规则先生，但你记住”，她生气地瞪着我。她的眼睛是黑色的。“是我救了你！这些规则是精灵设计来限制你们的，现在我让你自由了。”

“在你们那儿，时间可以向后飞行，眼睛可以更漂亮，谎言可以不存在，生活可以更快乐吗？”

“大概不行。”她承认说。

“你看，你也有你们的规则。我们都想要改变它，可是真的改变的话，那是不对的。”我说。

她盯着我看了好一会儿，“好吧，是我不想让你死掉，这个游戏——对不起，这个世界我很不熟悉，我害怕了。也许下次我会先征求你的意见。”我不知道她的话里有没有讽刺的意味。

事情越来越好玩了，没有规则了。我思忖着，我可以选择自己爱走的路；我可以看到陷阱而置之不理；我可以找个地方呼呼大睡；我可以不用管那个破弹药库里发生的一切，它被小偷摸人也好，爆

炸了也罢，都和我不再相干；现在，我还可以离开这个奇怪的累赘的外来人——那些病毒。不论如何，是我们的数据兄弟，当它们起来反抗的时候，我不一定要去帮助一个外来人呀。

“你得帮帮我，德国佬。”她诱惑我说。她让我想象外面的世界，网络崩溃，上亿的人迷失在网络中，交通堵塞，经济恐慌，总之是些抽象的大道理。她从她的天堂里掉了下来，她所做的一切不过是要重新回去，这个世界最终如何，她会在乎吗？

她现在越来越显得纤细，瘦弱，紧张不安，还有些沮丧。

“为了你，我会跟你走的。”我说。

“不，不是为了我，是为了那个世界。”

“好吧。”我说，把烟嘴吐到了地上。为了那个世界，没有白活一场。

“现在我们该怎么办？”

“我会给它们回敬一个圈套。”我说，解下了背包。

四

我小心翼翼地贴着地爬行，没错，是贴着地爬行。我从来没有过这种在铺满松针的雪地上爬行的感觉，它也许违反了规则，却带来一种奇特的愉悦感，接触身体的是一种松软的数据流。我小心地倾听了一会儿，耳边只有淙淙的水流声。我仿佛成了那些偷偷摸摸、鬼鬼祟祟的玩家中的一员。要论贴着地爬行，我可比那些倒霉的敢死队员们更有天赋。

我贴着墙角爬近了尸体，布下机关。我后退了几步，拧动腰带上的开关。一股刺耳的噪声从诱敌器中喷薄而出，打破了雪后树林中的寂静。

木屋后传来一声可怕的咆哮，一个大如獒犬的黑影从拐角处冲出，向我扑来。它的速度快如闪电。虽然我早有防备，但根本来不及瞄准它。

一声清脆的金属撞击声。那只怪兽在近在咫尺的地方猝然止步，发出了令人毛骨悚然的吼叫声。

我看清了它的脸，那是一个噩梦中才有的形象。它在捕兽夹*上疯狂地挣扎扭动着，捕兽夹的钢制利齿打穿了它的腹部，白色和粉红色的泡沫从它那长满锐利尖牙的巨口中不断淌下来，它目光中透出的邪恶让我打了个冷战。（注：除了诱敌器和捕兽夹之外，玩家们还携带有如下装备：手枪，匕首，登山镐，潜水器，橡皮艇，鱼叉枪，霰弹枪，定时炸弹，手榴弹，雪茄烟，急救包。）

我端着枪迅速检查了一遍屋后，那儿只留下一堆零乱的脚爪印。我在被夹住的怪物前站住了脚。它身上油腻腻的鳞片闪闪发光，长着锯齿的尾巴仍然在重重地敲打着地面，犁出了一道深沟，一种棕绿色的黏液从它身上流下来，这不是这个世界上有的生物。它那邪恶的充满仇恨的目光使我明白它们没有道理可讲。不会有怜悯，也不会有宽恕，我们是异类。



“干得不坏。”女孩说，她躲在我身后，不敢多看那家伙一眼。“这是另一个网络游戏中的‘刺龙’，你要小心，它能钻到土里去，从下面进行攻击。”

“你们究竟为什么要造这种怪东西？”我问道。

“我不知道。”她说，用手指抚弄着破板墙上塑造精美的积雪，把它们打散，一点一点地飘落到满是污黑的地上。“他们男孩子喜欢的游戏。”

“我们走吧。”我收拾起东西，当先前进。

“知道吗，你走路的姿势有点可笑。”她小跑着紧跟在我后面。

我当然知道，走路的时候，我们要移动重心，抬起膝盖18公分，脚掌着地，先是左边，然后是右边，再次调整重心，这一系列的步骤有力然而僵硬。如果要跑动，我们就迈开大步，不论是平地还是坡道，对我们来说全都一样，弯曲膝盖，伸直，再弯曲，再伸直。我们像在空中滑行，我们从不跌交。

我注意她走路的时候跌跌撞撞，会被树根绊住，会被雪窝陷着，然而她走起来的样子美极了。她每走一步，运动的是全身上下的每一块肌肉，肩窝，大腿，膝头，小腿，脚踝，在她的每一步中协调起伏绷紧放松，像一根圆滑的曲线跟随着音乐声颤动，像风吹过树梢，像水流过石头——那是一种自然的美。

“我本来并不想找你帮忙的”，她承认说，“但是那些鬼家伙追得很紧，我想，你的武器也许能抵挡上一阵。”

“会开枪吗？”我边走边解下一把M19，递给她说，“注意后坐力。每3枪才能打死1个人——但是我不知道几枪能打死一个怪物。”

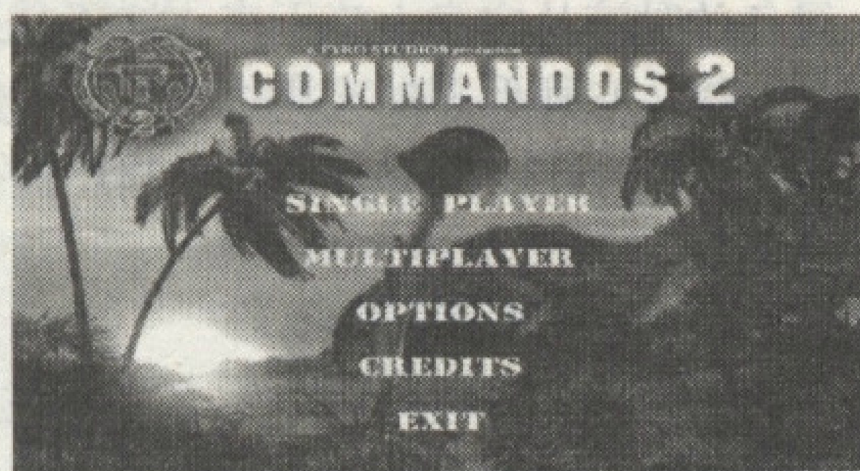
“你不恨我们吗？是我们把你塑造成一个‘坏人’的。”她好奇地看着我，把枪接过，插在后腰上。

（未完待续）



广告

大众软件杂志社和晶合互动多媒体软件有限公司将于10月共同推出《盟军敢死队2攻略本》



书中收录:

一、故事背景

二、前作回顾

三、人物介绍

四、武器资料

游戏中所有武器装备，包括德军士兵的军服、武器、装甲车辆、火炮等（每种武器都配图、配详尽的文字解说）

五、图文攻略

详细的图文攻略，配大量的图，用图和文字讲述过关的方法。每关的攻略都提及本关目的，并且配上关卡地图。

六、技巧指南

介绍游戏中的过关技巧，人物操作技巧，窍门以及秘籍等。

七、游戏评论

全书20万字，200页，大16开彩色印刷，随书赠送超值光盘一张，定价28元。

大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织　前彩7、

广告索引



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

《大众软件》邮购中心



征 订

即日起可从邮购中心订阅2002年全年大众软件杂志和光盘。全年杂志挂号邮寄，订阅价204元；平刷邮寄订阅价156元。全年光盘（2002年改为1张CD和1本说明书）挂号邮寄201.6元，平邮177.6元。2002年全年电脑新时代杂志，挂号邮寄74元，平刷邮寄50元(此价格只在邮购中心享受)。

凡在邮购中心订阅全年杂志或全年光盘者，赠送**第七届大众软件奖券2张及晶合互动最新游戏一款**。

《大众软件》邮购中心为广大读者预留有***限量销售***的《100+100百期攻略精华》和《2001年增刊.net》，如需要请汇款邮购。

注 订阅全年杂志、光盘，平刷邮寄中途丢失，无法查询。

梦想成真

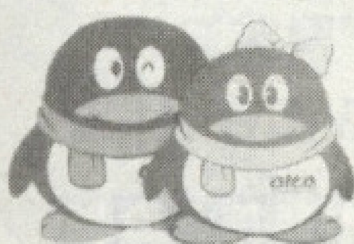


近期经常有读者询问一些老产品“是否还能买到，在什么地方能买到”。

为感谢广大读者六年里对《大众软件》和邮购中心的关心和支持，特设“圆梦”小组（不是什么梦，都可以圆的哦！）；如果您有喜欢的老产品没有买到的话，可以与《大众软件》邮购中心联系，我们会尽全力帮助您。祝您美梦成真。

联系电话：010-82634092　82634107

E-mail:jhyf@jhpop.com



QQ小饰品

品名	价格	品名	价格
腰包	45	PU匙扣	15
背包	75	特大QQ	180
T恤	50	大毛企鹅	50
鼠标垫	5	挂式钱包	36
手机绳	10	拼图150张	23
		博士帽企鹅	36

（会员不打折）

时尚的您，
不忘时尚的QQ！

2001年晶合时代“金卡会员”中奖名单

八月份

俞石（广州）、孟巍（河南）、凌伶（上海）、朱利（江苏）、李学权（吉林）、陈鸿（河北）、叶俊（上海）、吴新峰（江苏）、崔宁（河北）、董震（广东）

九月份

季敏（上海）、杨乔（福建）、姚俊峰（江苏）、刘俊（重庆）、张明（甘肃）、姚峰（河北）、黄文飞（厦门）、班涛（辽宁）、李蔚（北京）、余成昶（广东）

十月份

俞忻旋（上海）、许颖智（福建）、贾放（江苏）、张敬铭（广西）、彭鹏（湖南）、尚源（西安）、侯金顺（天津）、王安（海南）、夏浩（南京）、林翔宇（福建）

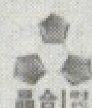


精品荟萃

产品	价格	产品	价格	产品	价格
晶合时代风II-精灵幻境	28	指极星	50	狂岛浴血4	48
晶合时代风II-太空终结者	28	F-18大黄蜂	38	武林群侠传（简装）	19
晶合时代风II-新天使帝国	28	拯救大兵	48	武林群侠传（精装）	39
晶合时代风II-魔体复活	28	恐龙危机2(标准版)	48	英雄无敌历代记-宇宙之神	48
晶合时代风II-绵羊传奇	18	恐龙危机3(豪华版)	198	英雄无敌历代记II征服地狱	48
100+100百期攻略精华	68	爆走吧---传说中的胖子	49.9	旋风小快递	25
2001年增刊.net	20	暗黑破坏神II资料片-毁灭之王	98	公主幻想曲princess7	28
大富翁5	48	重金属2	48	星际争霸1.08版	108
网络金庸-神雕大侠客户端	9	樱桃小丸子	28	拳皇99进化版	38
网络金庸-神雕大侠客户端+点数卡（500点）	29	电脑战机中文版	35	雷霆战将白金典藏版	48
B-17飞行堡垒	35	生化危机全集	138	半条命-反恐精英	68
死亡之屋2	39	彩虹六号--隐秘行动	48	暗黑破坏神II(豪华版)	228
梦幻游戏厅	28	新仙剑奇侠传-灵儿版	78		
思考机器	50	格斗悍将	38		
奥林匹亚桥赛2	39	中国神龙	28		
珍珠港-拂晓出击	38	脑筋急转弯	28		
4X4越野赛车	48	再见劳拉	38		
神雕侠侣2	69	冠军足球经理(中文版)	48		
航空特技团	48	盖亚大地传说	58		
盟军敢死队2--勇往直前	68	英雄本色	48		
青涩宝贝II	48	勇士	78		
欧洲战机-台风	58	中华大排挡	39		
魔界争霸镜子战争	48	头脑体操-100个游戏	25		
黎明圣记-精装	29	午夜惊魂	25		
黎明圣记-简装	15	心跳回忆白金版	48		
小力失踪事件	39	神雕侠侣-真情版	29		
神怪聊斋-鬼寺	39	蜡笔小新2	48		
星梦奇缘	38	仲夏夜之梦	69		
英雄无敌历代记-飞龙战记	48	世嘉巡回车大赛	35		
洛克人X5	48	剑灵	69		
风暴行动	48	辐射战略版--钢铁兄弟会	58		
		美少女梦工厂黄金版	48		

产品包装较大，需加20元邮费

北京用户购买产品，四环内可送货上门。
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn



晶合软件销售连锁组织

新成员加盟

晶合成都专卖店(成都大众软件服务部)：
地址：新世纪电脑城二楼B058
电话：028-5215799
联系人：张琦、李艳

晶合重庆专卖店(重庆大众软件服务部)：
地址：重庆石桥铺渝洲电脑城二期408
电话：023-68791325
联系人：王勇

点击www.jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！

金山毒霸2001

第三代（嵌入式）杀毒软件

策略合作伙伴 ECS 精英 讯怡 讯怡　金山 KINGSOFT

全球首家提供“尼姆达”病毒的完全解决方案

实时查杀互联网及电子邮件病毒

为什么第三代（嵌入式）杀毒技术是最领先的?

针对第一代手动查毒和第二代防火墙查毒的技术缺陷，金山毒霸2001采用领先的嵌入式技术，将杀毒引擎嵌入到应用程序内，使应用程序具有主动防毒功能。同时大大节约对系统资源的占用，用户防治病毒更轻松更安全。

金山毒霸 2001 如何全面查杀互联网及电子邮件病毒?

金山毒霸 2001 采用领先的 ismcp 邮件监控技术，全面支持 Outlook XP，Outlook 2000，Outlook Express，Foxmail，Netscape Mail等各种邮件系统，彻底防杀电子邮件病毒。同时采用嵌入式杀毒技术，将杀毒引擎直接嵌入到Office和 IE 当中，使应用程序本身具有防毒功能，从根本上防御网络病毒的入侵。

为什么双引擎杀毒最彻底?

金山毒霸 2001 内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，杀毒更彻底。让用户使用更放心，买一套相当于买两套，加倍呵护。

杀毒软件买的就是“服务” 金山毒霸2001重新定义杀毒软件“服务”概念

快速反应的病毒应急处理

金山在第一时间预警并查杀最近三次 SirCAM、红色代码、蓝色代码流行病毒，同时在网上免费发布专杀工具，充分显示了金山在杀毒方面的造诣和实力。和俄罗斯科学院联合成立全球病毒监测网，7×24小时全天候监测世界各地最新病毒，使金山毒霸具备国际品质的服务。

快速更新的病毒数据库

拥有十多台高速升级服务器遍布全国各地，这是杀毒软件公司绝无仅有的。每周新增查杀病毒数量都在100种以上，不但快速升级病毒库，还可以升级杀毒引擎和专杀工具等，采用增量升级方式，升级速度更为迅捷。

“门到门”的钻石级服务

钻石会员版开创了“门到门”的软件服务新模式，购买钻石会员版产品即可享受在18个月内，由金山公司免费提供的6次最新完整版产品，直接邮寄送到家。省时省心，钻石级服务!

形象代表 演员 郭丹

电话直拨 送货到家
北京地区小红马热线 800-810-0205
广州地区 185 热线 185

产品	价格
金山毒霸2001标准版	零售价：188元
金山毒霸 OEM 版升级价	68元
金山毒霸老用户升级价	38元
金山毒霸 2001 钻石会员版	零售价 298元
金山毒霸钻石会员版免费升级	

特别推荐 钻石会员版

● 一次购买，18个月内6次全免费获得最新升级的金山毒霸完全版（光盘），直接寄送到家，软件升级无忧。
● 同时，直接成为金山软件俱乐部会员，获得精美的会员期刊和会员服务。

灾难恢复服务

金山公司客户服务部正式推出了依托毒霸产品和研发组为后盾的数据恢复服务，为企业和个人用户提供全面的数据恢复和硬盘修复业务。
金山公司客户服务部
葛霁 Email:geji@bj.kingsoft.net
电话：(010)62524868 - 615

金山笔圣手写系列：有线、无线笔，512级压感板。轻松识别潦草字　USB 版现已上市

最终解释权属于金山软件股份有限公司

金山软件股份有限公司　地址：北京市 9605 信箱 (100086)　网址：www.kingsoft.net　传真：010-62638287　客户服务热线：010-86243222　免费热线：800-810-5770(北京)
技术支持联系方式：support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312　总机：010-62524868　OEM 热线：分机 248　OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
集团购买热线：分机186 欢迎网上订购：卓越网JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资免费

万众 骏网 合力 软件分销组织总经销

万众分销 · 必属精品

符合国家体育总局审定的《中国麻将竞技规则》
正宗 13 张

中国麻将 II

热卖中



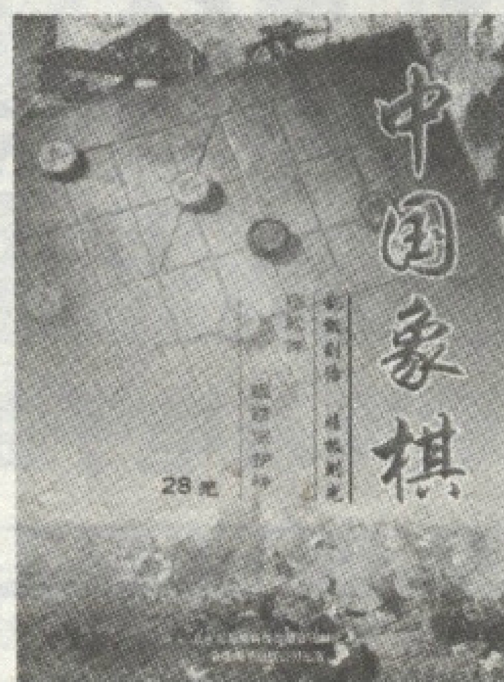
★ 8 番起和，更具挑战性和刺激性
★ 新增强大的"网络"功能，让您轻松享受"网络"竞技乐趣
★ "眼睛保护神"软件，让您"健康竞技每一天"

单机版 + 网络版　赠精美手册

2CD 38 元

筹码算法更加流畅，产品设计更加完美。新增加强大的网络功能，让您一鼠在手便能呼朋唤友，免去"三缺一"带给您的遗憾！

中国象棋



热卖中

28 元

令你耳目一新的角色扮演类中国象棋游戏

一路过关斩将　终赢桂冠称号

本游戏一改传统象棋游戏的单调风格，用中国古典风格的叙事性场景来表现一系列故事的发展

中国法律法规大全 2001



38 元

热卖中

e 法律 0 距离

一盘在手，百法皆通

★法律法规司法解释近 3000 件
★权威的判例 300 余件
★历年律考试题与答案
★中外法律网址大全
★导航、检索、超文本链接三维查询

律师考试辅导



北大法学院 13 位教授，博士主讲
名师名校全程语音授课

98 元

热卖中

★北大法律网校律考专家委员会审定
★附送历年全国律师资格考试试题及答案
★附送 2001 年全国律师资格考试必读法律法规
★赠送价值 100 元法律网校模拟考试

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商


特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24 小时)
汇款地址：北京双榆树 101 号信箱
网　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 B335
联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

(邮购免邮资)



技嘉科技有奖调查问卷

国统涉外审字[2001]0008号
自愿调查

进入99年《商业周刊》"全球IT行业百强"排名的台湾企业有
答案(至少填写一家):

唯一连续四年蝉联"台湾精品奖"的主机板企业是
答案:

主板厂商中月出货量高达一百万片的企业是
答案(至少填写一家):

提供专利双BIOS技术的主机板品牌是
答案:

提供EasyTune Ⅲ超频软件和@BIOS在线升级的主机板品牌是
答案:

在显卡产品中推出专有Dual Cooling散热技术的品牌是
答案:

在服务器机架式1U产品中率先实现IDE热插拔技术的品牌是
答案:

您认为主机板产品的最佳购买价格是
1、800元以下 2、800-900元 3、900-1000元 4、1000-1100元
5、1100元以上 选择

您认为显卡产品的最佳购买价格是
1、500元以下 2、500-700元 3、700-900元 4、900-1100元
5、1100元以上 选择

您认为最佳的计算机装机总价应在
1、4000元以下 2、4000-5000元 3、5000-6000元
4、6000-7000元 5、7000-8000元 6、8000-9000元
7、9000元以上 选择

您的装机方案来源于
1、朋友推荐 2、自己决定 3、经销商建议
选择

您的计算机使用经验为
1、没有接触 2、一年 3、两年 4、三年 5、三年以上
选择

您计划如何应用计算机
1、文字处理 2、上网 3、游戏 4、图形处理
5、办公 6、其他 选择

您经常阅读的前三个计算机媒体报刊杂志是(按拼音顺序排列)
1、CHIP新电脑 2、多媒体世界 3、电脑
4、电脑爱好者 5、电脑报 6、电脑高手
7、电脑商情报 8、电脑新时代 9、电脑自做
10、电子测试 11、大众电脑 12、大众软件
13、电子与电脑 14、个人电脑 15、计算机世界
16、计算机应用文摘 17、家用电脑与游戏机 18、微电脑世界
19、微型计算机 20、新潮电子 21、现代计算机
22、中国电脑教育报 23、中国计算机报 24、其他
选择

技嘉科技有奖市场调查活动说明

- 1、剪下本市场调查问卷(复印有效),认真填写调查内容,并连同您于2001年2月后所购买之任一计算机板卡产品的质量保证卡副卡一起寄到指定地址。为确保DIY用户的真实性,对于无法提供用户资料副卡的市场调查问卷将视为无效。
- 2、调查参与者应保证个人资料和联系方法的完整和准确性,个人资料不全或联络方法不准确将被视为无效。
- 3、本次活动分为2001年2-6月和7-12月两个时间段,每个时间段结束后通过抽奖的方式选出三名幸运参与者。以当地邮戳为准确认调查参与者所参加的时间段。
- 4、每个幸运参与者将得到技嘉科技提供的一辆上海通用赛欧轿车,个人所得税、购置费等相应费用由个人自理。
- 5、必须在参与本次活动的信封上注明市场调查。
- 6、调查问卷指定信箱:
  信箱:北京市86-009信箱
  邮编:100086
- 7、抽奖实况将在2001年7月23日和2002年1月21日《中国教育电视台》电脑之夜栏目播出。
- 8、本次活动如因不可抗或政策等因素意外终止,技嘉科技不承担任何责任。
- 9、本活动最终解释和修改权归技嘉科技所有。

本次市场调查活动由赛迪网信息技术有限公司承办

之红宝石

超值赠送：《石器时代》2.0版 家族开拓史
附送64页教程说明及《石器时代》2.0版游戏指南。

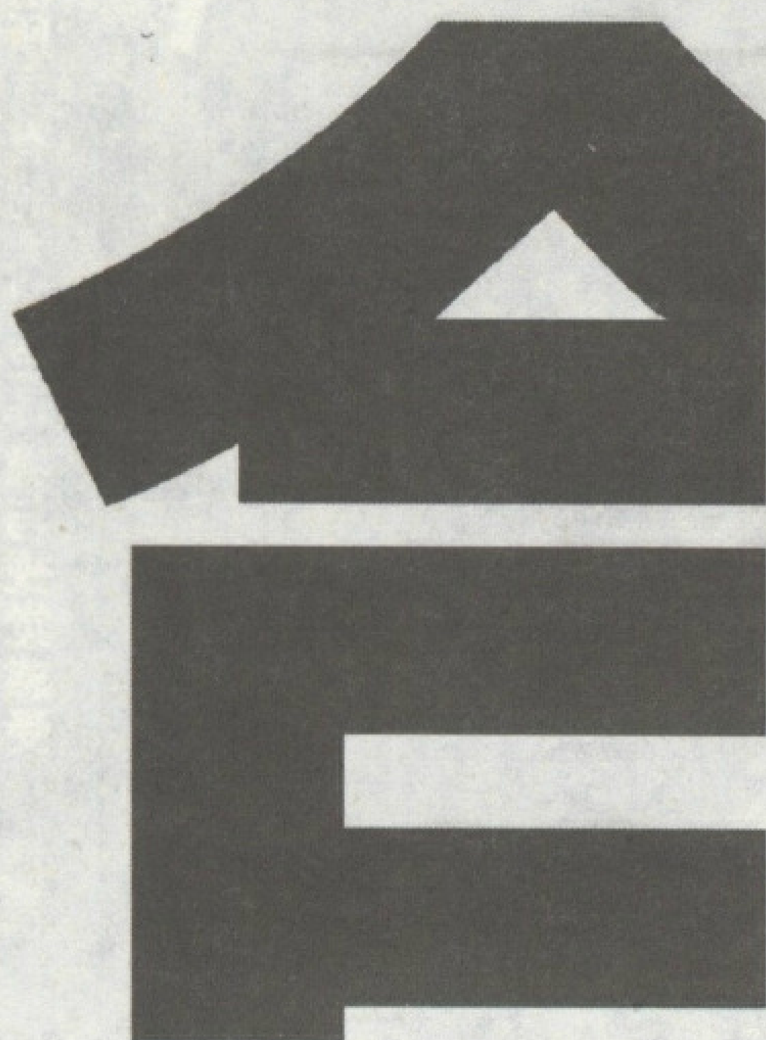
19元

超值
赠送

石器时代2.0版
家族开拓史
我的石器我的家 · 团结才会力量大



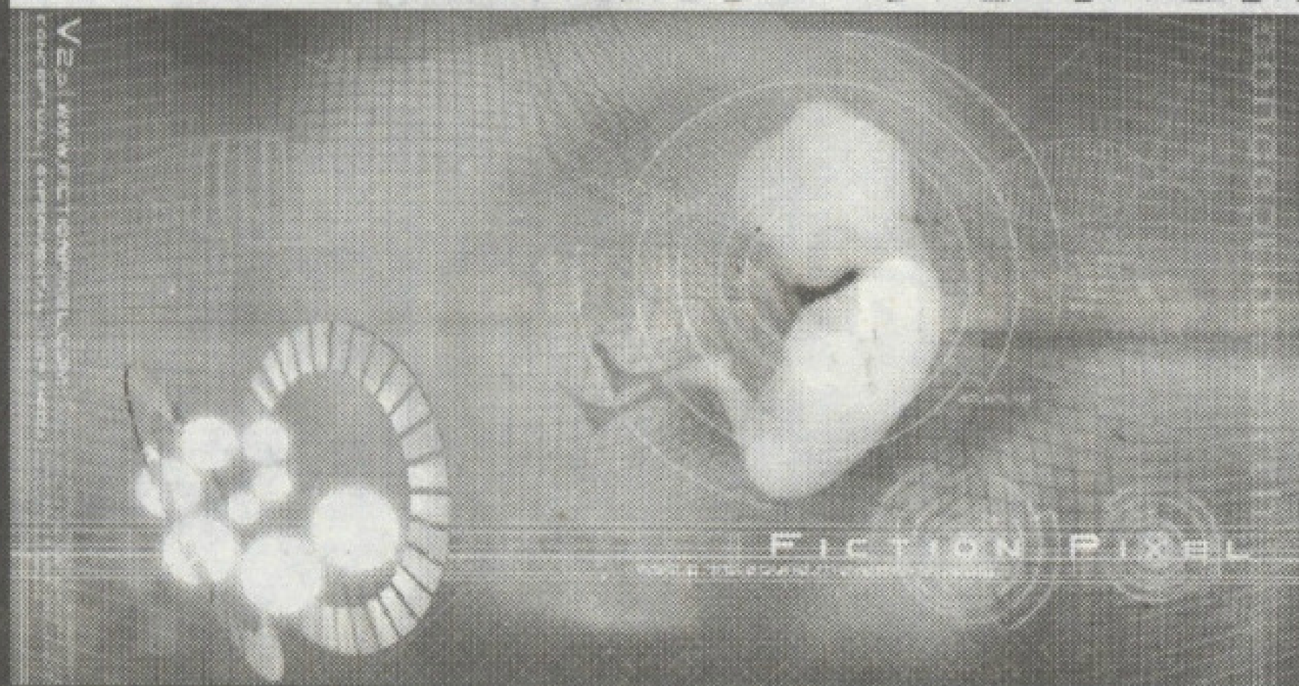
网天下华彩网络软件有限公司



简单就是全面

你翻看一年的杂志
只为寻找一个攻略
你为此烦恼
我知道每个人都有所不同
你不喜欢把自己的生活搞得乱七八糟的
不让琐事影响你的心情
简洁明了却不想落伍于时代
可你总是万般无奈
因为你总是买一本丢一本
杂志永远都是杂志总是随着浓雾散去
满足你追求简单的需求
我们推出简单综合本的杂志书
这下你可以随手翻看你要的简单了

特殊的《大众软件》杂志书适合有特别需要的特别的你



7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18

订本

内容收录2001年大众软件期刊第7期到第18期的精华文章，
首次分为上册应用篇和下册娱乐篇，便于携带和阅读。
所有文章均重新编排和二次校改，力求完美。
10月初上市，定价28元。



《大众软件》杂志社
地址：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦五层　邮编：100036
电话：010-88118588
传真：010-88135604
网址：www.popsoft.com.cn



MULTI-PLAYER
ON-LINE
GAME

大众软件＝全彩？

2002年《大众软件》将进行重大改版：
——总页码由176页增加至192页；
——**游戏部分全部使用轻涂纸彩色印刷；**
——各个栏目均将以读者的需求为导向进行全面改革；
——**定价不变。**仍为每期**6.5**元！
是广大读者的支持与厚爱给了我们发展的机会，我们将用自己的辛勤劳动努力回报大家的关爱。
敬请关注2002年的全新《大众软件》，更多精彩内容等着你！

邮发代号：82-726



《大众软件》杂志社
地址：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦五层　邮编：100036
电话：010-88118588　传真：010-88135594
网址：www.popsoft.com.cn

邮购《大众软件》全年，赠送晶合互动最新游戏简装版一套。



征订

让我们和你们一起进步
大众软件杂志社
祝全国读者 2002 年万事如意！

《大众软件 CD》

我们报道游戏，我们诠释生活！

《大众软件 CD》——大众游戏 11 月全新上市！

具有光荣及悠久历史的《大众软件 CD》将在 11 月以全新的面貌出现在大众面前，全刊以游戏为主要内容，全面反映娱乐软件行业面貌，及时报道当前业界热点问题，介绍国内外最新游戏佳作，务实于读者的迫切咨讯需求，评叙酸甜苦辣的通关旅程。业界知名编辑定审、高人气度作者鼎立支持，全彩色爆炸性视觉冲击，给玩家带来前所未有的感动。

我们报道游戏，我们诠释生活！——敬请期待 11 月杂志准时面市！

《大众软件 CD》——大众游戏杂志大 16 开 160 页正文，国际规格全彩色高清晰度印刷，每本定价 14.80 元。邮发代号：82 - 727。

《电脑新时代》

《电脑新时代》是一本新锐纯硬件月刊，文章清新活泼，特色栏目个性十足，攒机供销社、涩谷、跟我动手、灵龙书吧、飞鸟认证、新时代茶坊等都可以令你在轻松的氛围中学到坚硬的知识。

鲜明的个性精彩的趣味时尚的特色属于新时代的你，拥有《电脑新时代》，圆你飞鸟之梦。

邮发代号：2-952；全书128页，16个彩页，出版日期：每月5日，每本定价：5元

全年定价：60元

2001年度超值特惠订阅套装：凡至本刊邮购中心订阅可享受连环优惠

a. 订阅价减免10元，即50元/12期（免邮资）

b. 定即送，晶合互动多媒体公司友情赠送2002年最新发行游戏一套（简版）

c. 赠第二届“电脑新时代”奖券一张

d. 赠飞鸟1代认证卡一张（凡购本刊其它产品均打8.5折）

《水晶宝合》

2002 年《水晶宝合》全面改版 （订阅名称:《电脑校园 CD》）

破传统 IT 媒体框架，从全新的角度出发，以独特眼光为您介绍 IT 界内最新动态。改版后的《水晶宝合》倾力于电脑时尚、IT 周边和网络流行，向您介绍电脑以及一切与电脑相关的外设及流行硬件，IT 领域内的各种周边产品及网络的最新动态，让您感受真实感受 IT 流行趋势，与国际 IT 文化同步！双 CD，160 页半彩手册，价格降为 18 元！全年定价：216 元。邮发代号：82 - 734

统一邮购中心

邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045 信箱

邮编：100089

购以上任何一种全年杂志，便可获赠由晶合互动赠送的最新游戏简装版一套。

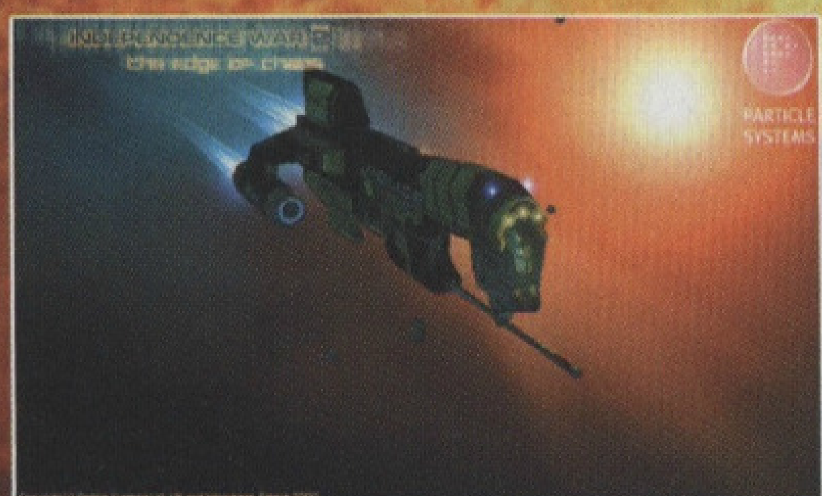
晶合互动 JR Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

WWW.POPSOFT.COM.CN

独立战争
-[危机边缘]-
I- WAR 2
THE EDGE OF CHAOS

感受精彩剧情和完美操作的快感

在PC GAMER
中得到89分高分











INFOGRAMES

★你是要成为宇宙空间中的海盗，还是培养成为一个雇佣兵，就要来充分把握这精彩的剧情！
★你可以储备自己的飞船配件，并根据不同的任务装配成不同性能的飞船，来适应各种环境！
★优秀的自动导航系统，让玩家感受到战斗的快乐又可以尽量的简化操作！
★全新的物理引擎，可以准确的描述真空状态下的物体运动状态！

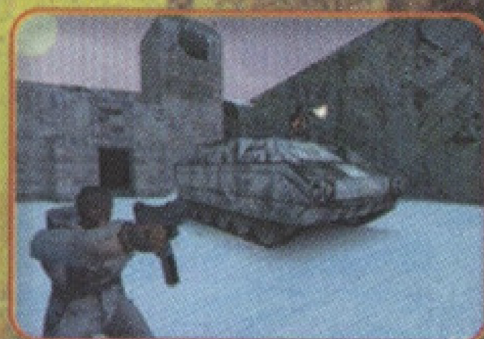
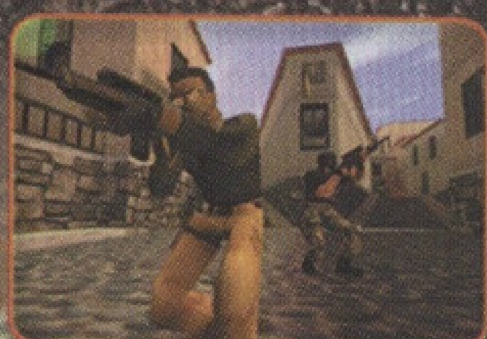
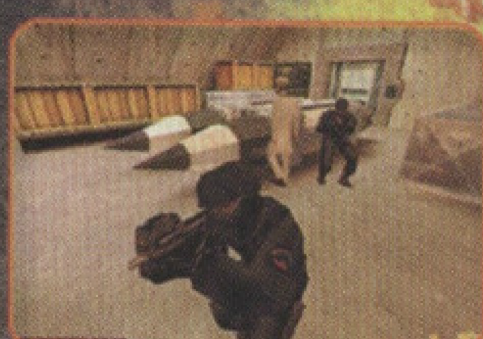


HALF-LIFE
COUNTER-STRIKE

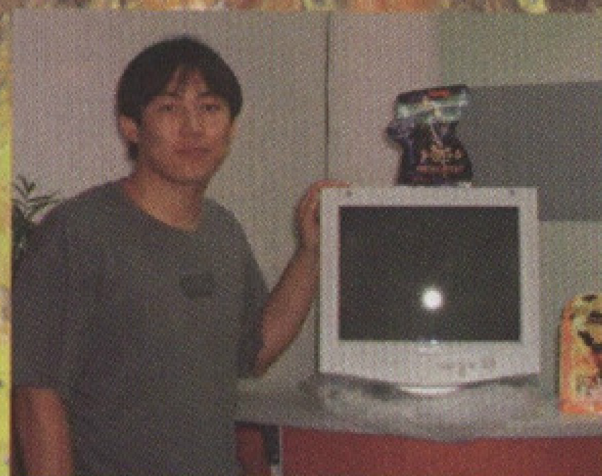
反恐精英
HALF-LIFE

内含双CD
中英文版

连线FPS玩家的福音
超强刺激单人任务
包含史上深受欢迎的半条命
军团要塞、针锋相对等游戏
奉送搜集了单机陪练系统精彩地图
与其它游戏DEMO在内的光盘

半条命-反恐精英
用PHILIPS显亮纯平
PHILIPS显亮纯平和液晶彩显等着你来拿
更鲜亮

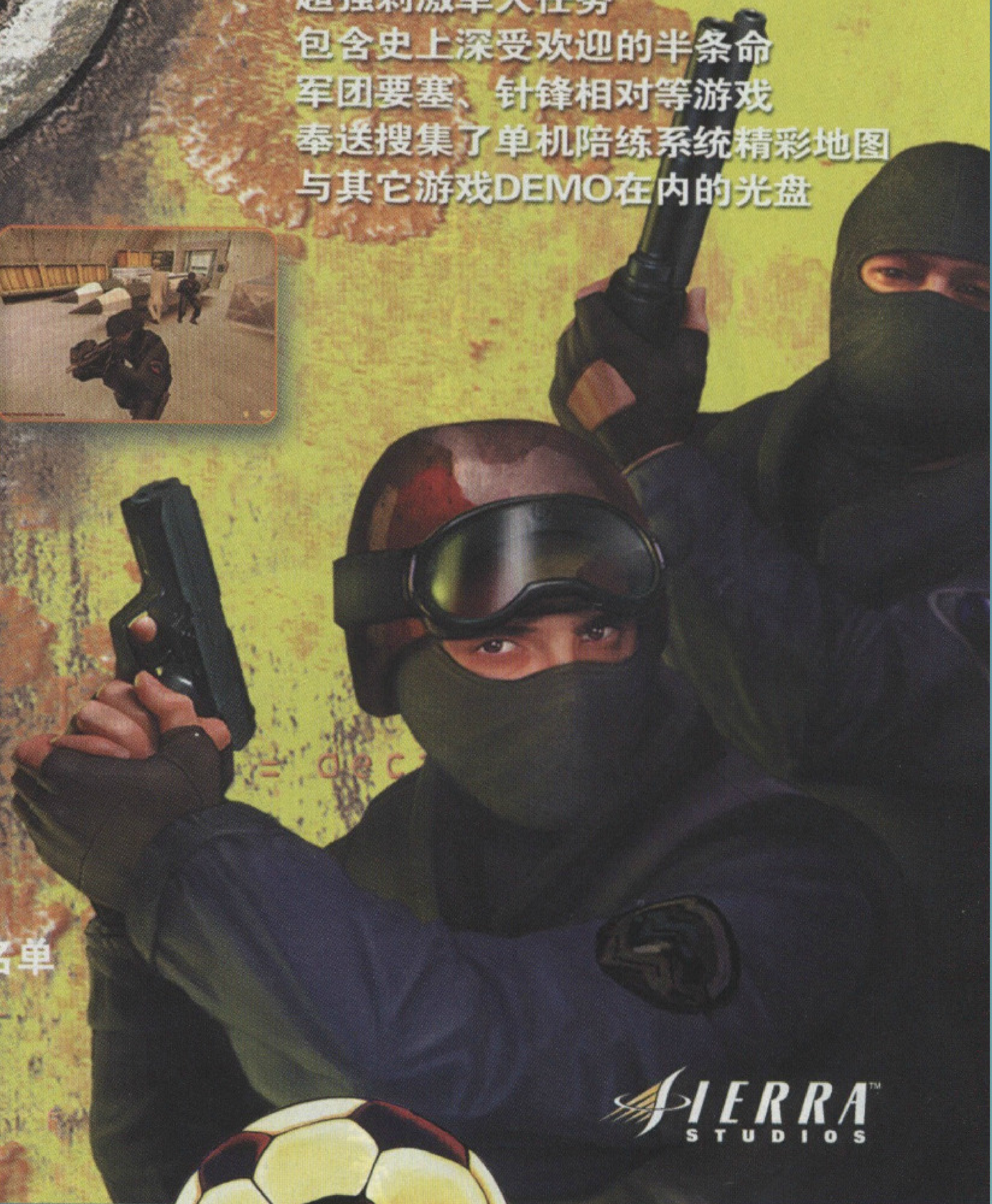


飞利浦 液晶彩显

玩《反恐精英》获PHILIPS大奖人名单

7月 申爱明 北京市朝阳区
杨章源 江苏省杨州市

8月 李延 北京市丰台区
姚力 上海市普陀区



中国代理：奥美电子
角色扮演+体育竞技





十足搞笑十足乐趣
全国十一城市推出
“看电影，送《少林足球》游戏优惠券”活动
购买《少林足球》游戏就有机会获得 SONY 提供的17"彩显

Ubi Soft 育碧软件

新神鵰侠侣 贰

問世間情是何物
直教生死相許

四光碟六十九元

究極逼眞

究極華麗

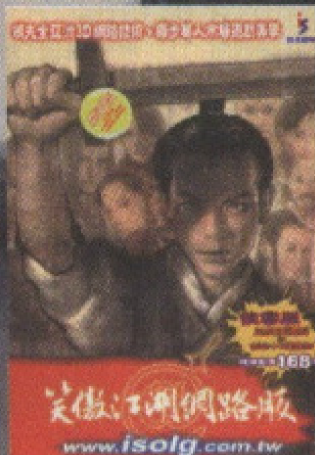
究極震撼

究極感動



买游戏就送杨过、小龙女Q版玩偶任一个

千万不容错过！



随游戏附赠《笑傲江湖网络版》（繁体版）
外加10小时试玩时间

官方全彩攻略 本同期上

制作
昱泉信息技术(上海)有

Ubi Soft 育碧软件 SHANDA 盛大网络 11月上市

万人有奖测试大行动

请告诉我《传奇》好玩的理由！

傳奇 網絡游戲

参加方法

◇获得《传奇》测试版，参加游戏测试

1. 您可以从以下杂志（10月刊）的捆绑光盘中获得传奇的测试版，《网上俱乐部》、《网友》、《玩游戏》、《家庭电脑世界》、《游戏原动力》。
2. 您可以登陆《传奇》中文官方网站测试活动注册页面：，正确填写您的相关资料后，便能免费获得《传奇》测试版的光盘（限量10000张，先注册先得）
3. 您可以直接登陆《传奇》的中文官方网站下载《传奇》的测试版

◇评选《传奇》好玩的理由

所有参加《传奇》测试活动的玩家，只要登陆《传奇》中文官方网站，评选《传奇》好玩的理由，便有机会获得育碧软件为您提供的梦幻组合大奖。

快来抢鲜

2001年9月28日—11月1日

奖品设置

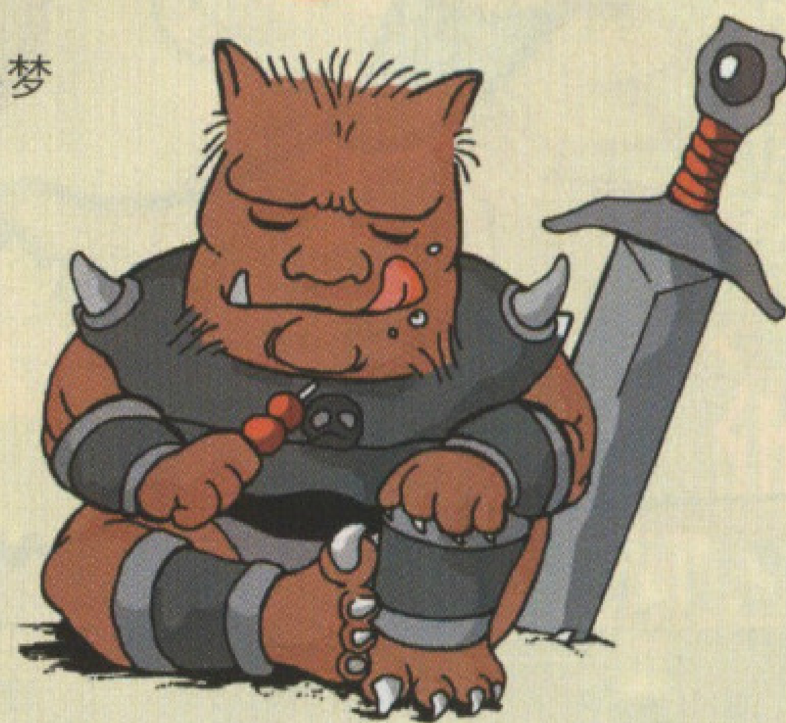
参加测试活动的玩家，其在游戏中的ID以及在游戏中所获得的经验值，道具等相关资料将通过一定方式在游戏正式上市后予以保留。

参加测试活动的玩家，登陆指定网页评选“传奇好玩的理由”，便有机会获得梦幻组合大奖：

PS2+DreamCast+GBA 各一台+PS2超级人气大作

Final Fantasy X 或者现金5000元奖励

详情请见《传奇》中文官方网站：www.mir2.com.cn







网上俱乐部（10月刊捆绑传奇测试版光盘）

更多奖品等你来拿！

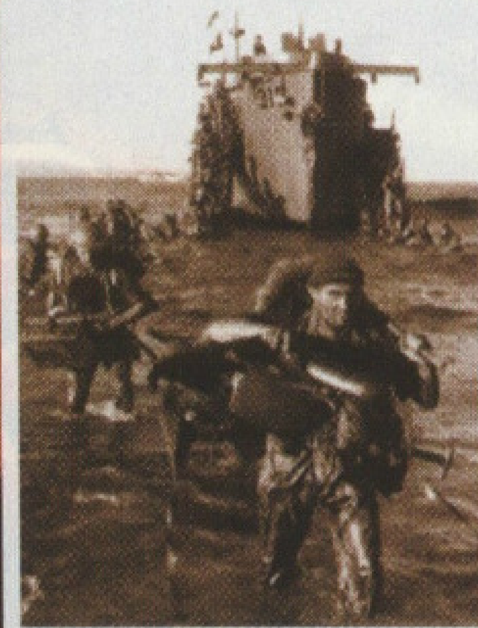


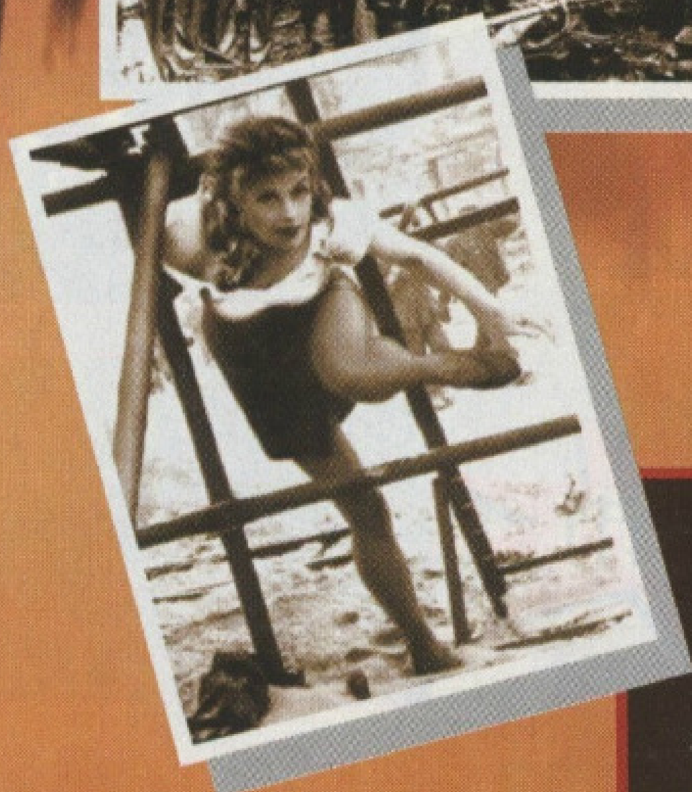


梦幻组合大奖（奖品以实样为准）









盟军敢死队2 全解析

晶合实验室

《盟军敢死队》，一个如雷贯耳的名字，无论是专业人士还是初级玩家都对它赞不绝口。当人们说：游戏类型已死时，它无声地走来，就像一个真正的敢死队员那样。现在，这个游戏又回来了！

编辑部破例用最大的篇幅以最快的速度为大家带来了《盟军敢死队2》的第一手游戏资料——第一手的入门指南和第一手的完全攻略，还有第一手的……打开来看吧！

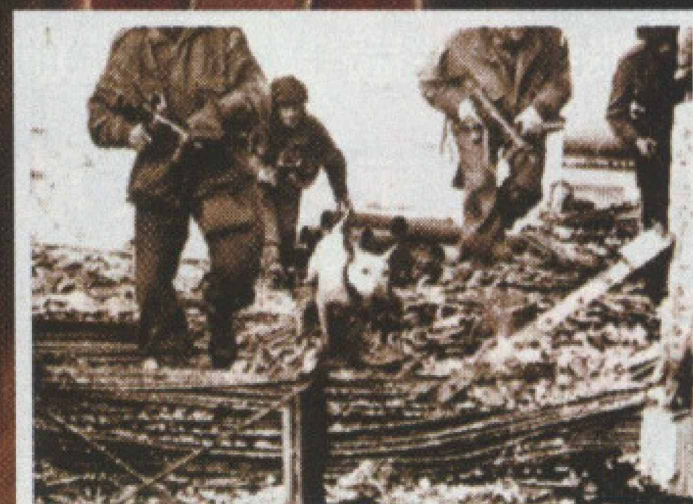
就一个游戏做如此规模的专题，这对于我们来说也是一种尝试，希望大家多提宝贵意见。今后我们将对最新发布的精品游戏做类似的专题，敬请期待！

由于刊登了盟军敢死队2的专题，原定刊登的《关于理想的课堂作文——游戏职业化的话题（下）》将延续到下期刊出。

本文导读









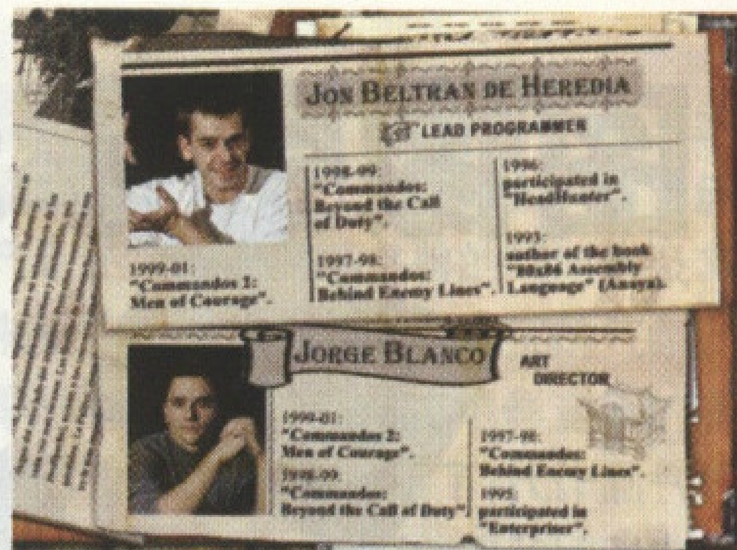
简介



Pyro Studios成立于1996年，是西班牙一间专门从事设计电脑游戏和游戏控制平台、具有国际水准的工作室。它曾经推出《盟军敢死队——深入敌后》这款畅销世界的游戏，在短短的6个月内，游戏在全球共计销售90万套，最终突破了百万大关，成为电脑游戏史上最畅销的游戏之一。值得一提的是这款游戏开创了一个崭新的游戏概念和类型。1999年3月，Pyro Studios推出了《盟军敢死队》的资料片——《使命的召唤》，销售量超过了35万套，这个资料片更加强化了队员能力和图像，游戏性也进一步提高。

为了创作新颖且故事性、游戏性都很强的作品，Pyro Studios十分注重游戏制作的质量，他们在此方面对自己的要求很高。“我们花费了超过20个月的时间在《盟军敢死队——深入敌后》游戏制作上，我们对制作出优秀的游戏而感到自豪。”这是执行总裁Ignacio Perez曾说过的一句话。他们把相当多的时间、精力都投在了游戏制作上，虽然对自己的游戏很自信，不过他们却未曾料到《盟军敢死队》系列能够获得如此巨大的成功（制作者原来预期《盟军敢死队——深入敌后》能够卖出40万份拷贝，然而实际上卖出了120万份，单单在英国的销售量就达到了15万份，而在整个欧洲达到了75万份），这不能不说是对于他们制作游戏所持的严谨态度的肯定。这次，Pyro Studios又花了整整2年的时间，舍弃了前作优异的游戏引擎，采用了更为纯熟的制作手法，加入全新设计的3D场景及庞大的故事内容，再度推出续作——《盟军敢死队2》（Commandos 2），带领玩家们重新挑战第二次世界大战的轴心国。这次，玩家们所要面对的敌人，不再只有欧洲的纳粹德国，还有二次世界大战中的另一个侵略者——日本，它将在《盟军敢死队2》中带来新的梦魇，战场将会扩展至亚洲地区，其中包含了中国大陆、泰国、印度尼西亚等地。《盟军敢死队2》的首席游戏制作人葛若·舒亚兹（Gonzo Suarez）一直在领导《盟军敢死队》系列游戏的开发工作，可算是《盟军敢死队》系列游戏之父。对于这款游戏，套用制作者的话来说：“《盟军敢死队2》将会更强、更大、更好。”而事实也正是如此。





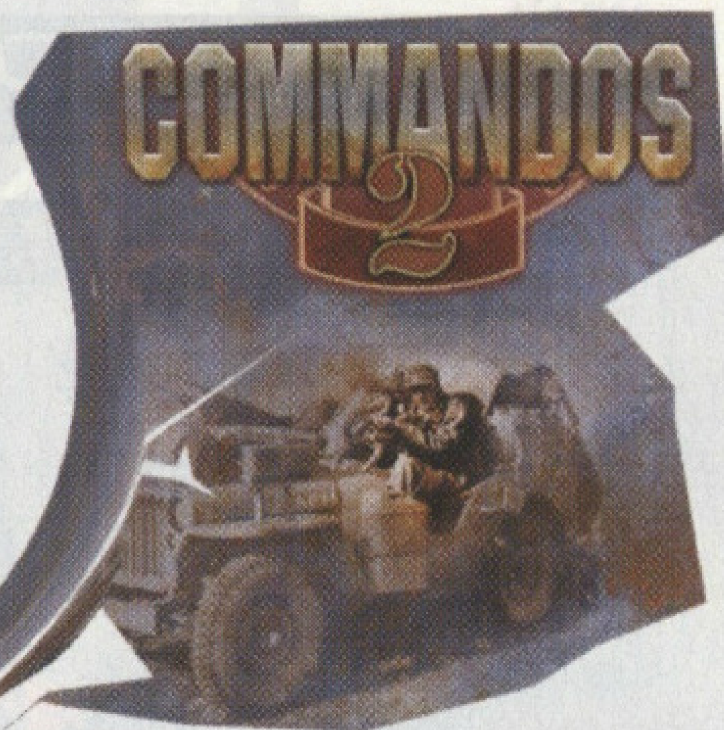
现在，Pyro Studios还在马德里的工作室内紧张工作着。今后，Pyro Studios在游戏制作上，将会朝着多样化的方向发展。除了《盟军敢死队》系列，他们也在为不同的游戏平台开发着不同类型的高质量游戏。

让我们祝愿Pyro Studios能够更强、更大、更好，让更多的游戏玩家受益。

EIDOS 简介

Eidos是《盟军敢死队》系列游戏的发行公司，它成立于1990年，最初涉及的业务领域是视频压缩技术，而且至今他们还在对此技术进行研发。1995年10月，Eidos进入了娱乐软件市场，并且在伦敦证券交易所上市。到1996年4月，Eidos在业内的地位得到了进一步巩固，并且将业务方向调整为专注于软件的开发与出版。从那时起，Eidos进入了快速发展阶段，并且成为全球知名的娱乐软件开发商和出版商。1998年6月《盟军敢死队——深入敌后》发行，此游戏列1998年度欧洲游戏软件销售榜第二，第一为《古墓丽影III》（Tomb Raider 3）。1999年7月Eidos获得了Pyro Studios25%的股份。

图像引擎及音响技术



分辨率

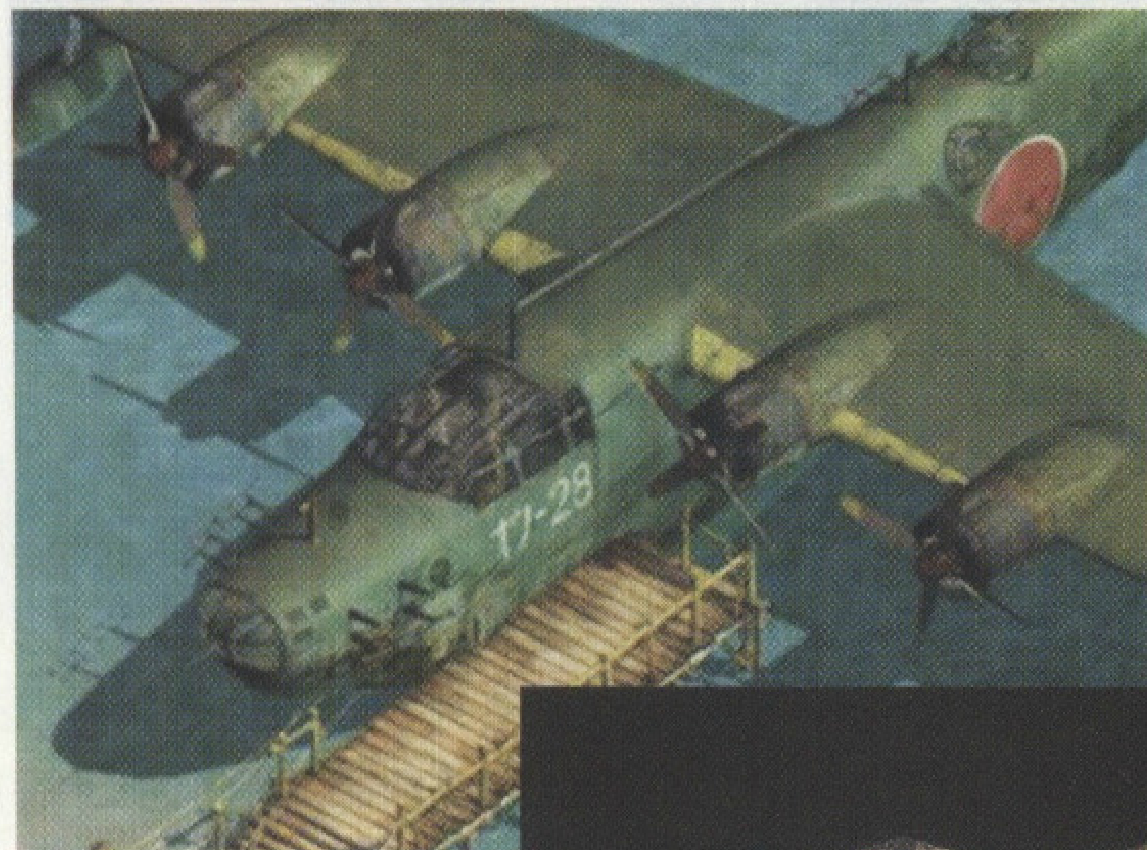
游戏提供了640×480、800×600和1024×768这三种时下最流行的游戏解析度可供选择。

游戏视角

与1代相同，游戏依然采用了战略战术游戏最常用的斜45度视角，看起来非常舒服。所不同的是这次的视角是可以旋转的。

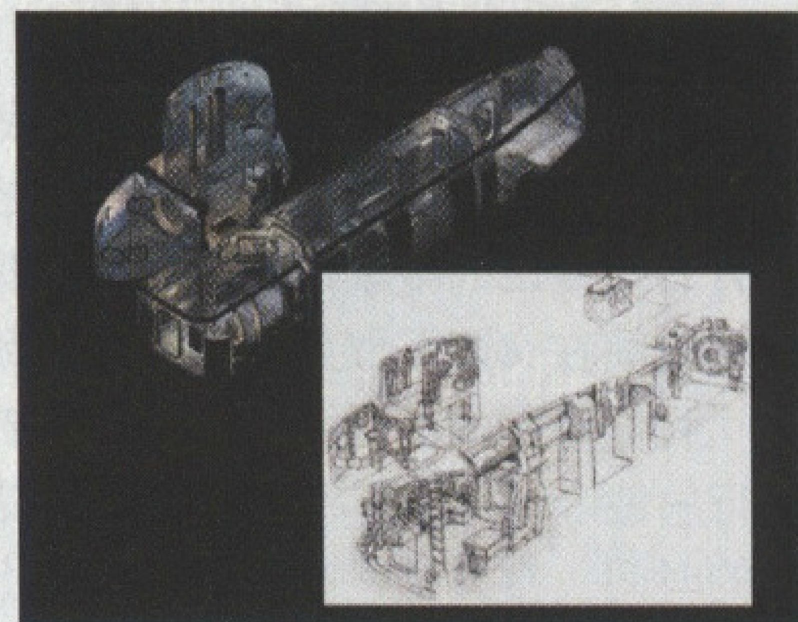
操作界面

“盟军2”的操作界面和1代相比有很大区别，这是由于它采用了新的人物设定。1代中每个人物的技能和物品都是相对固定的，所以物品全部直接显示在画面的左下角，直接用鼠标点击物品（或直接按下相应快捷



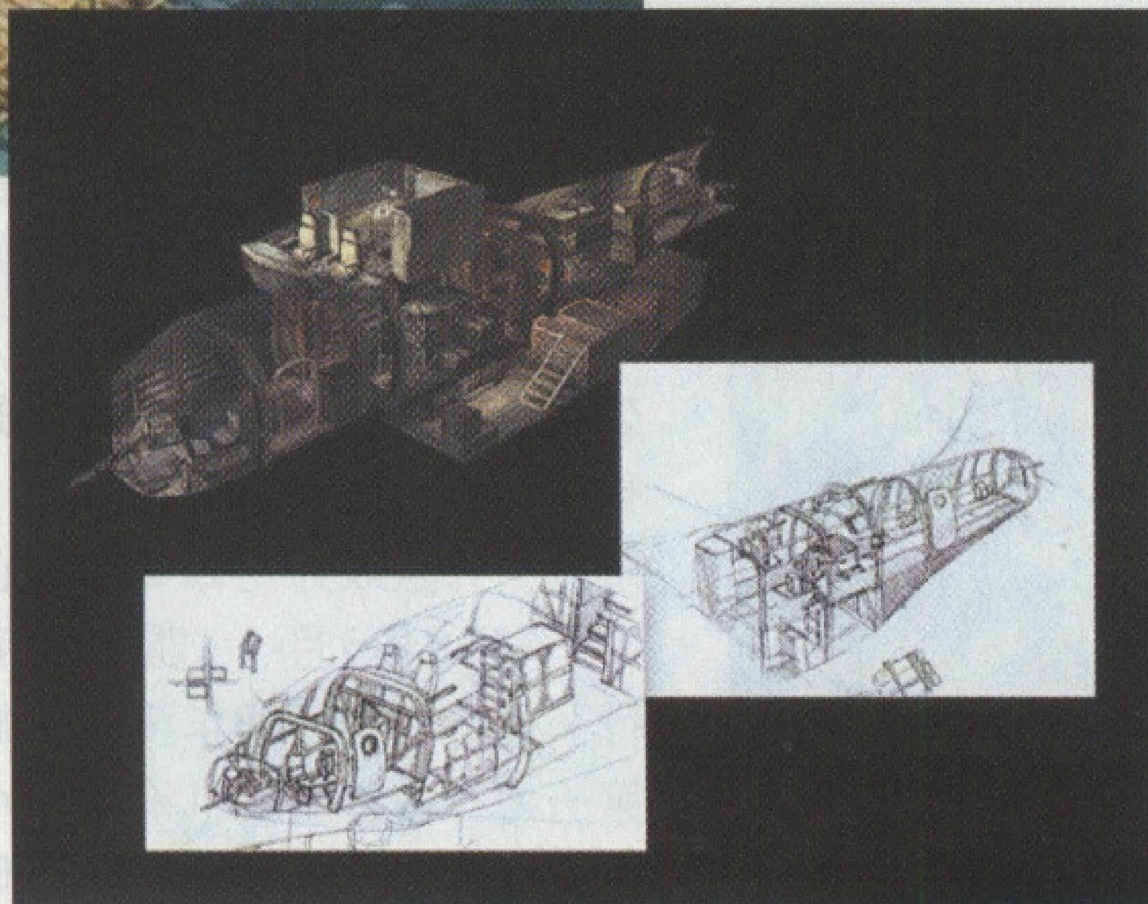
键）就可以使用了。在2代中，许多普通技能被共享，并可缴获大量的敌人武器和用品以供使用，所以游戏中可调出队员的背包界面，可检视并交换物品，这与某些RPG非常相似，可使用的物品也在界面右边排成一列，并标明了快捷键，使用起来非常方便。在物品栏的上面，是任务说明书，它的设计相当人性化。打开说明书后，点击其中任一任务说明，都将出现一幅小地图，上面用醒目的红色箭头标明该任务的执行地点。如果你对所有的快捷键都了如指掌，还可按下“~”键在游戏界面中隐藏上述的全部功能栏。





在操作上，队员的选取变为右键，而不再是一代中的左键。尤其值得一提的是shift键的设定，在游戏中是非常便捷的，很多操作都能利用此键：玩家可以方便地

拾取地上的物品，在绑人、搜索、开门时都可以用到，是一个很实用的设计。



引擎特点

“盟军2”的最大突破是出现了室内场景。Pyro工作室开发了两套完全不同的引擎技术来表现室内和室外场景。室外场景采用了真3D模型结构，附以手绘多边贴图。Alt键配合鼠标左右键，可以在游戏中实现四个视角的切换，非常实用。1代提供的分视窗显示模式依然存在，最多可以一屏同时监视地图的任意6个角

落。在同一解析度下还可以通过“+”、“-”两键随时推拉镜头，在不妨碍游戏进程的前提下显示游戏全景或队员特写。除去真实生动的室外场景，在游戏的12个正式关卡中还将出现89个独特的室内场景，它们包括雷达室、监狱、潜艇内部和南亚的鸦片馆。这些不重复的室内造型全部都是即时3D渲染的。进入室内后，玩家可以通过Alt键和方向键的配合将视角任意作360度旋转。进入房间之前，可以按“W”键并将鼠标移到窗口或大门上，执行偷窥指令。这时画面一角将出现房间内的即时立体场景和人物。值得一提的是，在室内外场景切换时完全不需要等候时间，而且室内场景的即时图形渲染和室外的2D贴图技术在图像效果上也达到了几乎完全一致的风格，这显示了制作小组美工和程序人员很高的专业技术素质。

背景效果

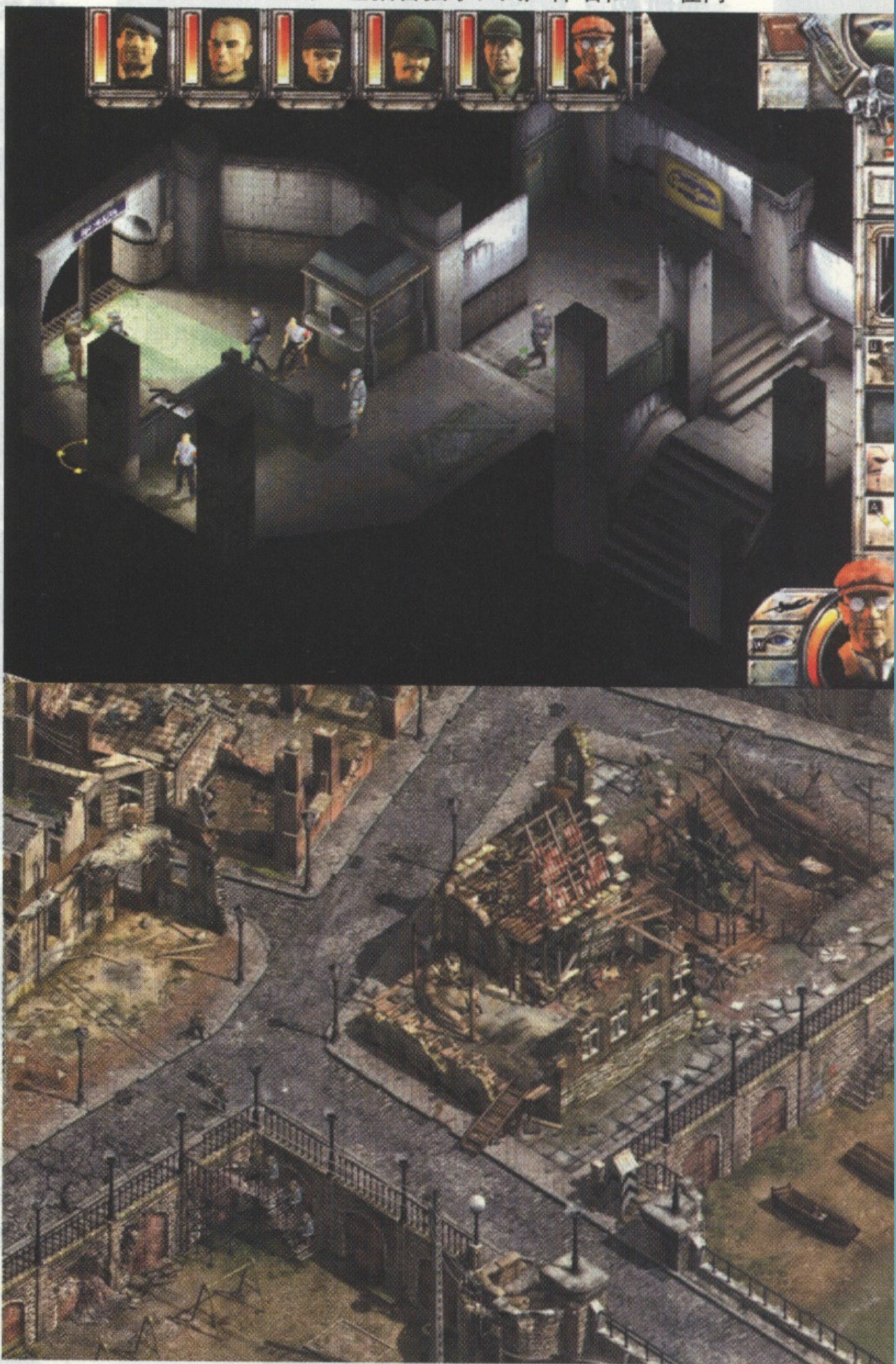
2D贴图渲染一直是Pyro工作室最为人称道的技术强项，这次的场景制作再次验证了这一点。由于是3D建模，所以游戏背景的立体感很强，透视准确，无论是色彩的鲜明度、建筑的材质感都超过了1代。另外由于游戏外景的多边形贴图采用了部分透明效果，所以你可以从某个角度透过浓密的树叶枝干看到下面的人物运动。游戏在场景细节上也很注意气氛的营造，无论是探照灯下拖长的黑影、天上的飞鸟、流动的河水和互动的雪景，都是1代所没有的。

总评

“盟军2”的图像表现力可以用非常出色来形容，某种程度上可以说它是这个游戏成功的最主要因素。特种军事行动的全部精华归结起来就在于避人耳目、闪电出击、最少投入、最大破坏。当一个战术游戏在不放弃传统视角习惯的前提下提供了更大范围的可视空间，而且还通过图像形象地表达了听觉范围，当视觉和听觉的表现被合理地设计出来，那么这款战术游戏就成功了一半。视觉问题解决了，真实性与游戏性的矛盾关系也就迎刃而解。一个立体的环境，不但成倍增加了游戏在战术运用上的兴奋点，而且也使游戏的真实性得到了提高。你再不会在游戏里看到每一堆废墟、每一个箱子和每一个花坛边都有卫兵巡逻的不合理场面，小小的行营里再也不会象C&C的兵营那样变出无数敌军，取而代之的挑战，则是在真实的立体空间中躲避和伏击敌人，以及为完成一个RPG式的任务而不得不冒险在敌战区的街巷中反复穿梭。

音效和音乐

“盟军1”的音效制作并不出色，而“盟军2”在武器的射击声和人物语音方面超过了1代，除去风声、流水声之外，这一代产品还特别增加了鸟兽的鸣叫声及其他更多的环境音效来营造烘托一种尽可能真实的气氛。在音乐方面，音乐家Mateo Pascual是制作电影音乐的高手。他为“盟军2”开发的背景音乐延续了1代作品气势磅礴的风格，运用了包括管弦乐、人声伴唱和MIDI在内

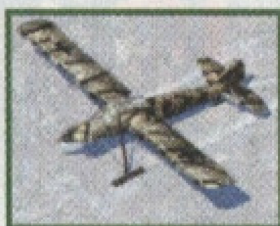


的大量音乐采样，而且音乐与任务、场景的结合非常紧密，在营救任务和破坏任务、夜间行动和白天行动、室内场景和室外场景、欧洲地域和亚洲地域的音乐处理上都有明显的不同，非常有助于玩家理解游戏的环境并投入其中。

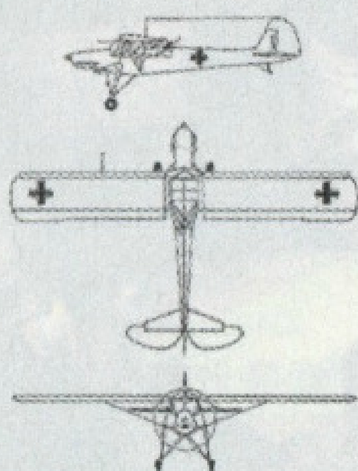
新增作战单位介绍

新游戏当然要有新东西，《盟军敢死队2》中增加了许多新面孔，如果你对它们还不熟悉，请来看看我们的介绍。

菲斯勒 Fi 156

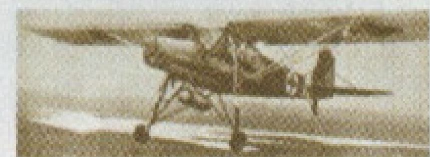


- 通称：鹳
- 类型：单翼侦查机
- 历史资料：



1937年服役于德国军队。此机具有小驾驶舱、可折叠单翼、起落距离短的特点，在当时它的设计获得了甚至是对手给出的极高评价。该机适合各种战斗条件。由于该机自身的特点——适合于全天候，可在简单搭载的跑道上起飞，所以经常被用于联络通讯方面的工作。该机最为突出的特点就是整个驾驶舱环围树脂玻璃，成员视野范围广阔。该机在战争中扮演飞行侦查任务，辅助装甲特遣队向前推进。德军战略装甲指挥官之一，第五装甲军团指挥官哈索·万·芒特佛将军曾表示，地面坦克行动取决于空中侦查的引领。在1943年，“鹳”系列飞机，包括C1和C2用于不同的通讯联络用途。在战争中，它还用于医疗运输，侦测和飞机牵引等用途。





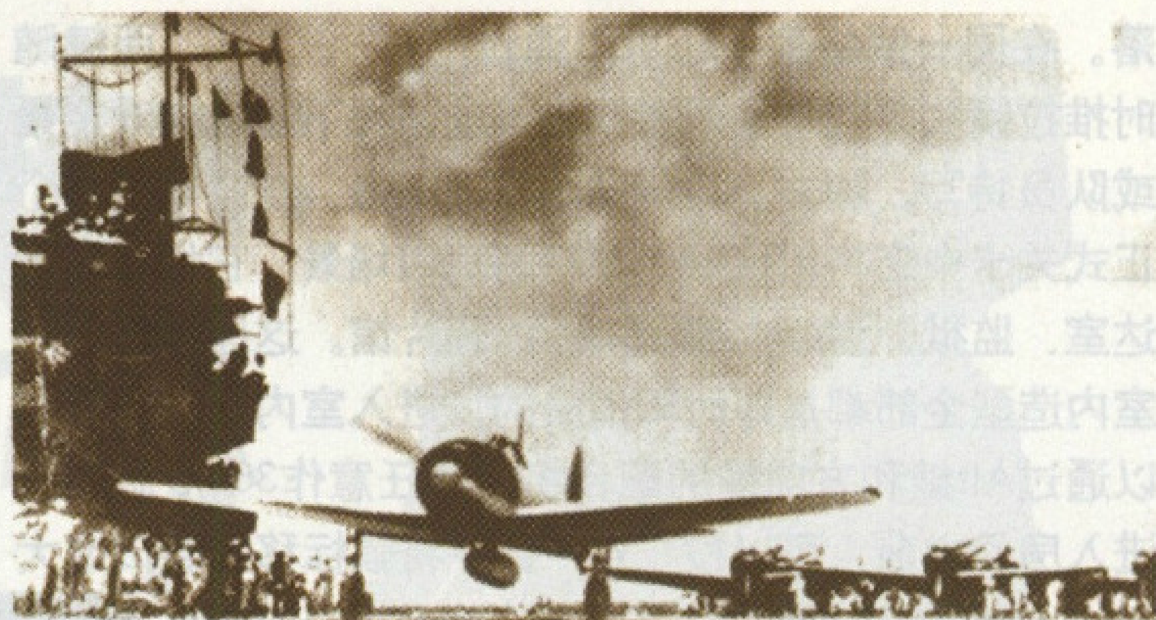
三菱 A6M 零式
三菱 A6M 52C 零式



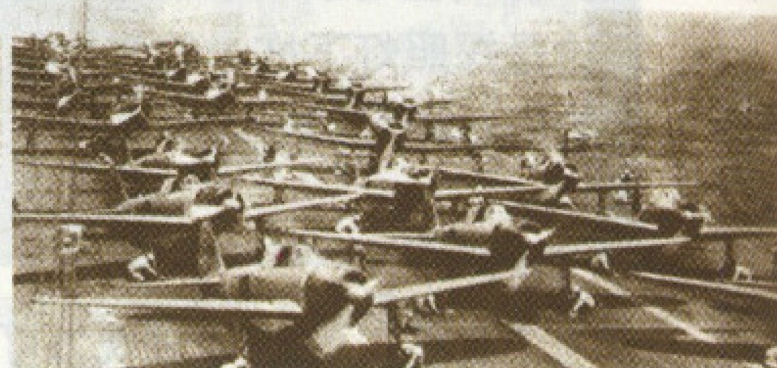
- 通称：零式
- 类型：单坐舰载战斗机
- 历史资料：

在第二次世界大战中，很多飞机都可以被认出国籍。英国有喷火式，美国有野马式或闪电式，德国有梅塞施米特式109战斗机，所有这些飞机都展示了他们各自飞行员的本领。对于日本来说，代表飞机就是零式战斗机（在1940年投入生产）。至少在1943年中，零式战斗机使用西式起落组件，具有航母舰载战斗能力。1941年12月7日清晨偷袭珍珠港的日本飞机中，由三菱和中岛制造的1100架飞机中有400架零式战斗机。在接下来的18个月中，零式战斗机支配着东南亚及太平洋地区的领空权。

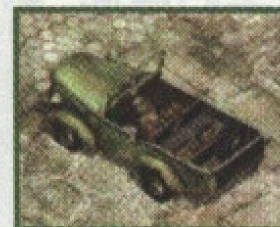








95式－4X4侦察车



- 通称：黑奖章
- 类型：轻型侦察车
- 历史资料：

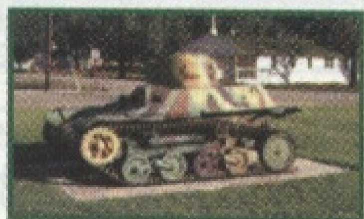


95式侦察车源于军事机车补助行动，此举在1928年由官方建立了日本的汽车工业。到1940年，日本汽车产量从460辆跃升到43551辆。由于日军在中国东北的军事行动，迫切需要一种轻型侦察车，基于这种情况，4x495式轻型侦察车被研制出来。4x495式轻型侦察车由Kurogane制造，是第一辆由日本自行生产的汽车。



该车在1937年第一次生产，是日本在第二次世界大战中使用最广的汽车类型。汽车还被生产出不同类型，总数达到4800辆。

97式 Shinhoto Chi－ha



◆ 通称：97式

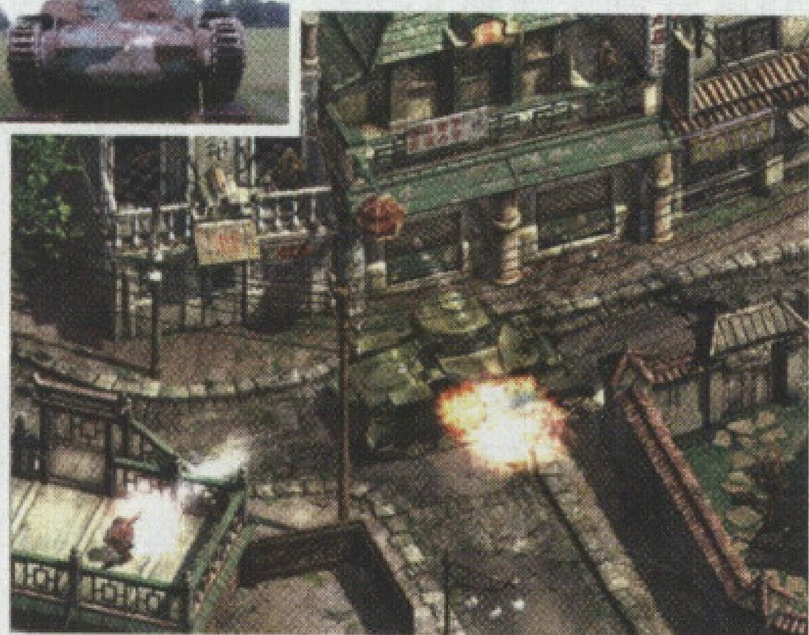
◆ 类型：中型坦克

◆ 历史资料：



在第二次世界大战中，97式坦克是日本皇家军队的主战坦克。此坦克被用来协助陆军部队。在第二次世界大战刚爆发时，MK.1 是日军主战坦克。由于侵略版图的迅速扩张，需要更多的多功能坦克。最初的装甲设计重点在97式中型坦克平台上。基于此平台坦克设计无法适应日军在各种气候和地形条件下的战斗任务。97式最初时配有37毫米山炮。该炮对步兵提供支援，击穿日益增厚的敌军坦克装甲显得无能为力。在诺芒哈和苏军战斗时，显示出此坦克装甲的单薄。但是此坦克选择柴油机无疑是明智之举，柴油机的特性就是当油箱被子弹击穿时不会轻易着火；耗油低（可以给空军省下很多油）。97式坦克服役于1938年到1945的期间里，实际上在战争开始时就被废弃不用了。



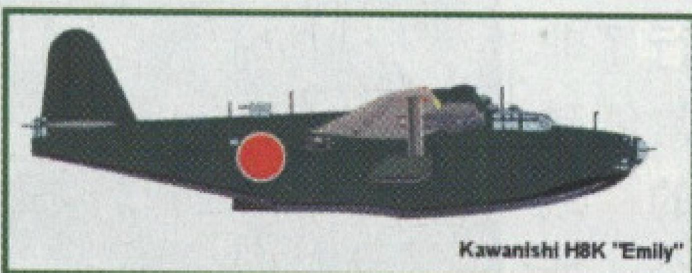


川崎 H8K2

◆ 盟军代号名称：艾米丽

◆ 类型：远射程海洋侦查水上飞机

◆ 历史资料：



第二次世界大战是水上飞机的时代，在这期间出现了许多著名的水上飞机，比如美国PBY，英国的森德兰。而日本就是川崎H8K2型水上飞机。H8K水上飞机于1938年替换早期的川崎H6K97式（最后盟军所知的“梅维斯”）日军开始计划该飞机要提高30％速度、50％的射程和最佳防御度。飞机被设计为侦察、轰炸、对舰或对潜艇用途。飞机由川崎飞机制造有限公司生产，在战争中，他们一共生产了4种类型的海上飞机，两种大型飞机与两架小型飞机。



最初的H8K1在1941年1月试航，后被证实在水中不稳定和方向性差。在这之后飞机进行了改良，包括把机体外壳深度增大11％。第二代与第三代（使用相同的飞机引擎）继续增大机体外壳，在第三代时加装了增大的垂直稳定器。最后飞机在1941年以H8K12型11式为名生产出来。第18架H8K飞机以后增大了引擎功率，使用Kasei 22引擎可以提供1850马力的功率，于是定名为H8K2 2型12式飞机。不仅如此，飞机还增加了油箱的装甲防护，增大了人员容积，改善了雷达搜索系统。盟军为此飞机起了代号“艾米丽”的名称。H8K的装甲防护使得它很不好对付，盟军一些飞行员称之为“会飞的箭猪”。



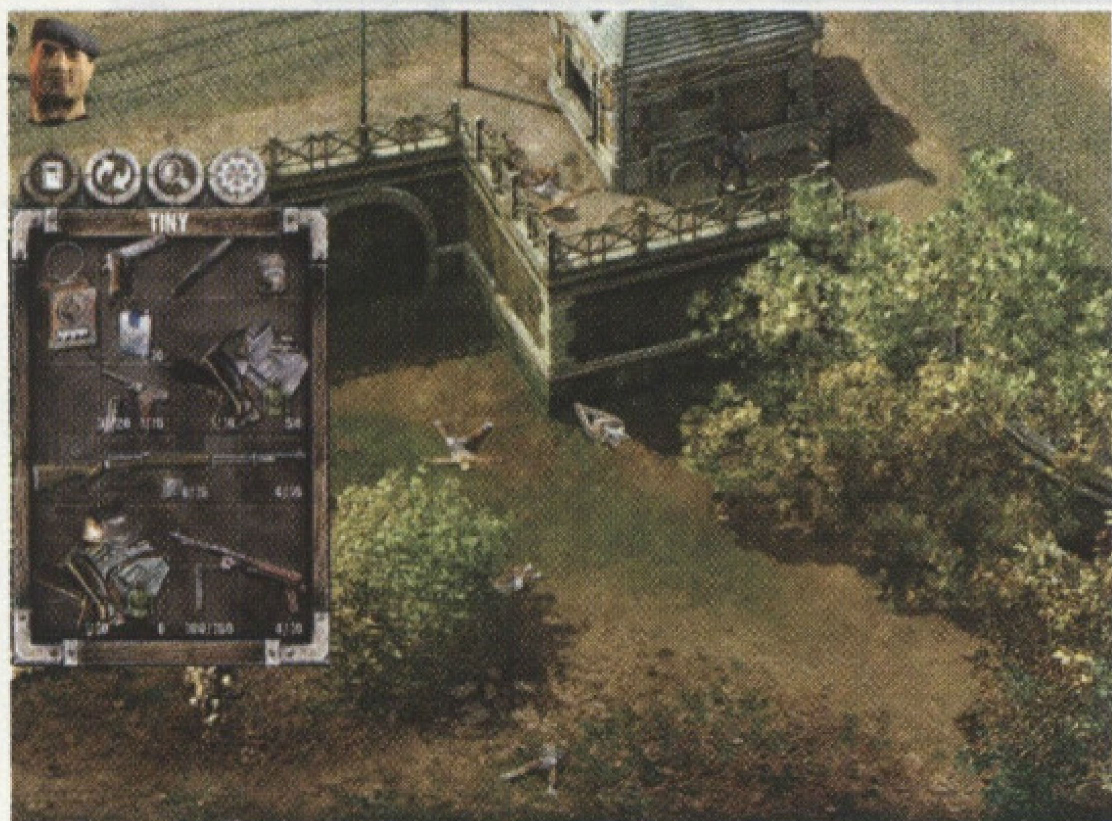
H8K被用来作为交通运输工具，第一架做此工作的飞机是H9K1-L。接下来是产于1943到1945年的H8K2-L，当时载员数是29到64之间。其他两种H8K的试验型飞机也被制造出来，但没有投入生产。H8K3型在H8K2之后生产出来，带有可回缩的翼尖和背部的对空炮。两架H8K3s后来也被生产出来，使用了Kasei 25b改良引擎，后来被命名为H8K4。在战争的最后一年，由于日本原材料的匮乏，所有原料被用来生产保卫家园的战斗机，H8K停止了生产。这时总共生产了167架H8Ks飞机。



狼穴追踪

AI（电脑人工智能）是本次评测《盟军敢死队2》的另一个重要指标，从本次评测来看，游戏整体AI设定是出色的，给人以更为细化和合理的感觉。

在《盟军敢死队》1代中，AI判定显得比较单一：敌人的巡逻路线相对固定，动作也较为僵硬；



但单一性的设定却导致敌人的警惕性相当高，玩家稍不留意，就会听到德军的喊叫和报警；另一方面，在游戏中，死角却相对较多，以致于当玩家躲在某处墙角开枪时，可以很方便地把敌人依次击毙；在军营外惊动敌人，但军营内却一点反应也没有，也从一个侧面反应了整体AI配合度较差。

但在二代中，AI发生了改变，通过游戏初步的评测来看：敌人更聪明了，也更具人性化。

此次NPC的AI设定主要有以下几个特色：

1．对于声音反应相当敏感

为了让玩家能够在游戏中更为直观准确地完成任务，游戏把声音事件的发生也通过一种局域范围内的波纹效果反映在游戏画面上，也即是声音通过画面体现为一种有效范围内的传播。但敌人对于声音，尤其是跑动中的声音具有很高的警觉性，敢死队员会很容易被发现，匍匐和乔装打扮是执行任务中推荐的选择，由于AI的提高，在NPC的识别能力上也有了更为细化的判断，敌人中具有辨别乔装打扮能力的也细分为几个兵种而已。游戏中使用枪械的效果未必会比使用拳头和匕首好，这也反映了NPC对于攻击的判断主要基于声音和移动的目标。另外，香烟对于敌人具有特殊的吸引力是另一个测试AI的手段，香烟的设定可以说是成功借鉴了1代的资料片《使命召唤》，在已知敌人的视野后投掷香烟，多数敌人可以准确判断后捡起（狙击手例外，香烟对其不具有吸引力），而且有烟抽的NPC也不会去主动捡地上的香烟，香烟虽可以反复使用，但如果在一定时间内被NPC拾到后并且抽掉此支香烟，即使在杀死敌人后，也不能够再次得到香烟；在NPC被炸弹炸死后，随身的装备也就不复存在等等；可以说AI设定使NPC的行为准则更具人性化，产生的互动事件也更加真实可信。

2．对触发事件的判定上更具智能化

一旦玩家在某个区域杀死一名敌人后，或者在敌人的视野范围内活动，NPC会依据触发事件的不同作出判断，而且在游戏中，NPC是有数量的，比如某些室内和外部场景的战场中，NPC不会随着战斗的进行而无限度地增加。触发事件后，NPC视野范围表现为三种颜色：绿色视野为巡逻或站岗时的正常状态，又可细分为可移动和固定范围两种；黄色为NPC发现触发事件；红色视野状态时，敌人将开始进攻；在游戏中，我们进行了如下测试：触发某一事件后，如果一个画面上有2-3名队员，一组NPC可以在同一时刻根据判断，向几个目标分别奔去，从而做出进一步的判断，如果发现尸体则会报警；如果发现被绑的同伙，则会松绑解救。另外，在战斗中，敌人也同样会利用周围地形有效地保护自己，反映了NPC的AI在对于防御的处理上也是出色的。

3．AI的增强并未带来难度的提高

尽管AI有所增强，但与1代的资料片《使命召唤》相比，游戏在难度上有所降低，大概因为在1代中游戏难度提升幅度过大受到了玩家们的批评，影响了可玩性，这次的游戏难度方式是一种递进的方式，这主要得益于敌人AI的改进使得敌人对于事件的综合判定能力得到了提高。

4.AI的不足和缺憾

不可回避的是，游戏在AI设计上也存在着一些弊端，比如在游戏中依然会出现一些不合理的现象：在室内的某一场景中，敢死队员近距离站在两名室内敌军身后，距离不过咫尺，而且并未乔装打扮，按照真实情况来看，这种情况是不可能不被发现的，这说明游戏中依然有死角的存在，某些场景中的角色AI尚需完善。

NPC的整体评价

二代中的敌军类型有德军和日军两类，分别有军官、士官和普通士兵几种。通过对游戏的测试可以看出本次在兵种的分类上游戏制作者下了比较大的功夫，进行了非常细致的划分。所装备的枪支和服装也



背后有人浑然不觉



各有不同，比起一代有限的几种外形MOD来说，在这方面应该会让多数玩家感到惊喜。

大致的划分情况如下：德军方面主要有军官、党卫军军官、士官、党卫军、狙击手、士兵、勤务兵和工兵，日军方面主要有军官、士官、宪兵、士兵、勤务兵和工兵。

在外形上德军和日军不但因为军装的不同而有所区别，而且在除去了军装之后，所穿的内衣竟然也有细致的区分，德军在除去军装后穿的是平脚内裤，而日军则穿着日本传统的相扑式丁字内裤。而相同的兵种也会因为天气不同在外形上有所区别，比如在“白色恐怖”一关，雪地里的德军全都穿着厚重的棉衣。而“萨沃岛上的炮声”一关里，因为地点是在太平洋上的一个小岛上，出现了几个身穿短袖夏装的日军。不过外形设计上也有不尽人意的方面，比如德军和日军的勤务兵的外形竟然没有区别。既使这样，盟军2在NPC外形MOD上做得十分成功，敌军兵种和外形的细化做得堪称一流。

不过，遗憾的是在设定上除了外形的区别和一些极特殊的兵种之外，多数NPC的表现几乎一样，在视野范围、警惕性等方面只有极其细微的区别。只有军官、狙击手和德军的党卫军在视野范围和警惕性上有特殊区别，而这些方面主要表现在军官和党卫军对于伪装成德军军官的间谍的识别，以及狙击手的快速反应和窄视野等特性。


NPC的仰卧起坐训练

敌军兵种测试列表

	名称	军服	装备	视野范围	警惕性的特点	行动速度	火力及攻击强度
军官	德军军官			普通	可识别间谍	略慢	普通（手枪）
	党卫军军官			略宽	可识别间谍	普通	普通（手枪）
	日军军官			普通	可识别间谍	略慢	普通（手枪）
士兵	德军士兵			普通	可拉响警报	快	强（步枪或冲锋枪）
	日军士兵			普通	可拉响警报	快	强（步枪）
	日军宪兵			略宽	可拉响警报	快	普通（手枪）
	狙击手			最窄	跟踪瞄准	不移动	最强（狙击枪）
	日军士官			普通		普通	普通（手枪）
	党卫军			略宽	可识别间谍	略快	强（冲锋枪）
	德军士官			普通		普通	普通（手枪）
	工兵			略窄		慢	弱（拳头）
	勤务兵			略窄		慢	弱（拳头）




偷窥

“盟军2”由于其场景设计的立体化和真实化程度加强、物品类型和人物技能的增多，真正实现了多种过关方式的可行性。在其前两个训练关中，第一个训练关主要是帮助玩家熟悉其崭新的游戏环境，第二关则着重让大家体会到游戏任务达成的丰富可选择性。下面我们就着重介绍第二个训练关的过关方式。

第二关的主线任务是从德军的火力线中营救一批掉队的盟军官兵。游戏一开始就把玩家带到了一个战火纷飞的前线战场，这暗示着在必要时的快速歼灭战和谨慎的逐个暗杀在游戏中都是同样有效的。支线任务则是要求取出木箱中的物品。当你第一次爬到木箱前并将它打开时，你会马上意识到，你可以从更多的工具中选择完成任务的方式了。

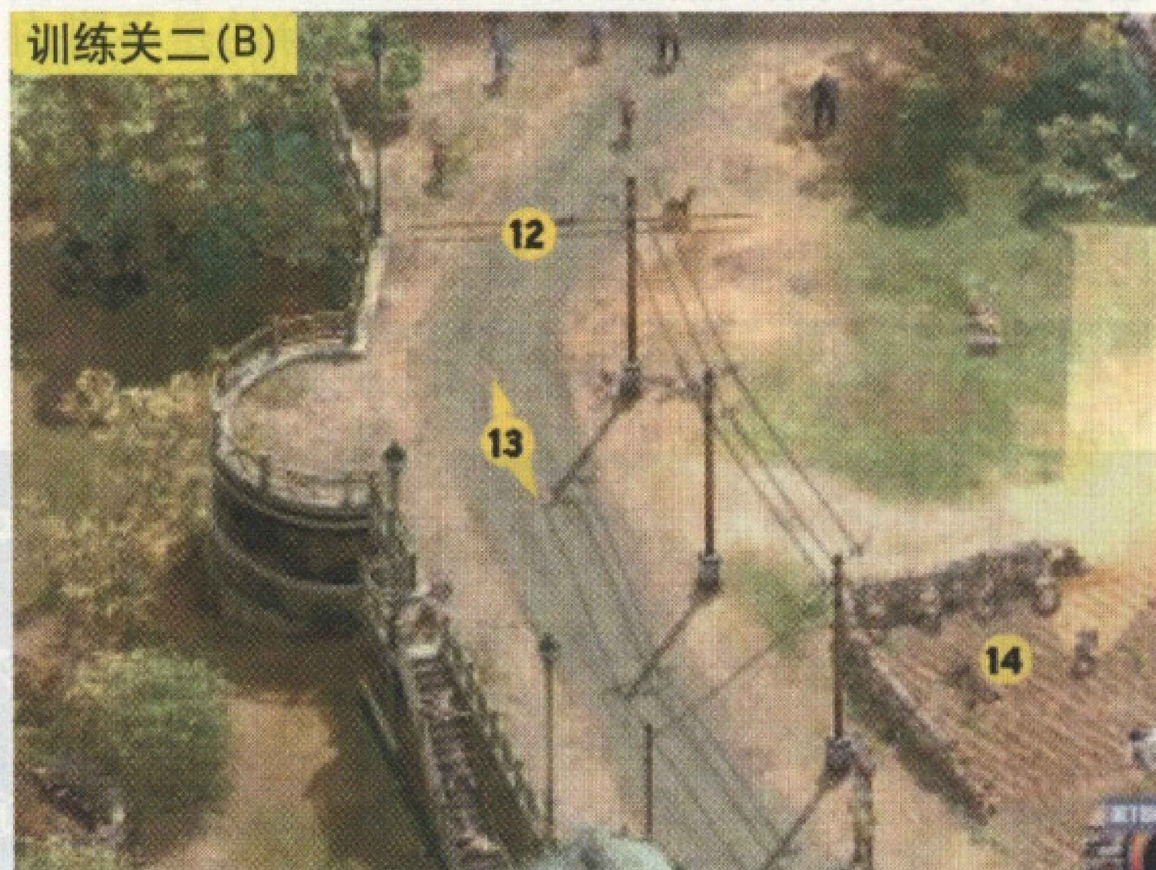

先杀谁

游戏一开始，玩家控制的贝雷帽、司机和工兵出现在一座公路桥下的阴影中。鼠标右键点击一个队员，这时你会看到该队员的工具栏出现在画面的右侧（按住鼠标右键拖拽也可以框选全体队员），点击他的头像，画面左上角便出现了你熟悉的队员选择列表，你可以用鼠标左键点击列表中的队员头像或用数字键直接选用一个队员。下面点击工具栏右上角的任务书图标，让我们看看该如何完成这些任务吧。

任务一：取得进入桥头小屋的钥匙。

完成方式1：点击地图图标打开全景地图，你可以观察一下地形环境。你看到在公路桥上，被包围的盟军和与德军在公路的南北两侧对峙。首先要消灭南侧桥下的零散敌人。工兵用香烟吸引来桥下的士兵，用Q键打昏他，用shift+鼠标左键可以将他捆绑并背到僻静的角落。按W键并点击这名俘虏，你可以取得他的衣服和步枪。接下来选择一名队员，穿上敌军军装，利用香烟做诱饵逐个打晕并俘虏敌人。从俘虏的德军军官身上搜出钥匙。

完成方式2：3名队员一上场，使用右键全体框选，躲到桥墩死角中，点空格键站立，派一名队员点G键掏手枪，打死离自己最近的敌人，然后迅速退回原处，周围的敌人过来，利用桥墩的死角杀死他们，并迅速缴获

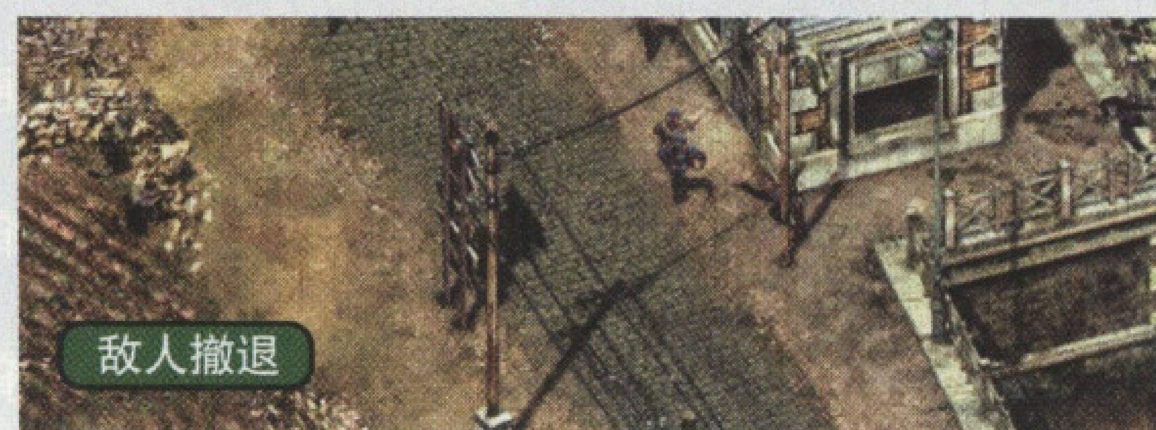


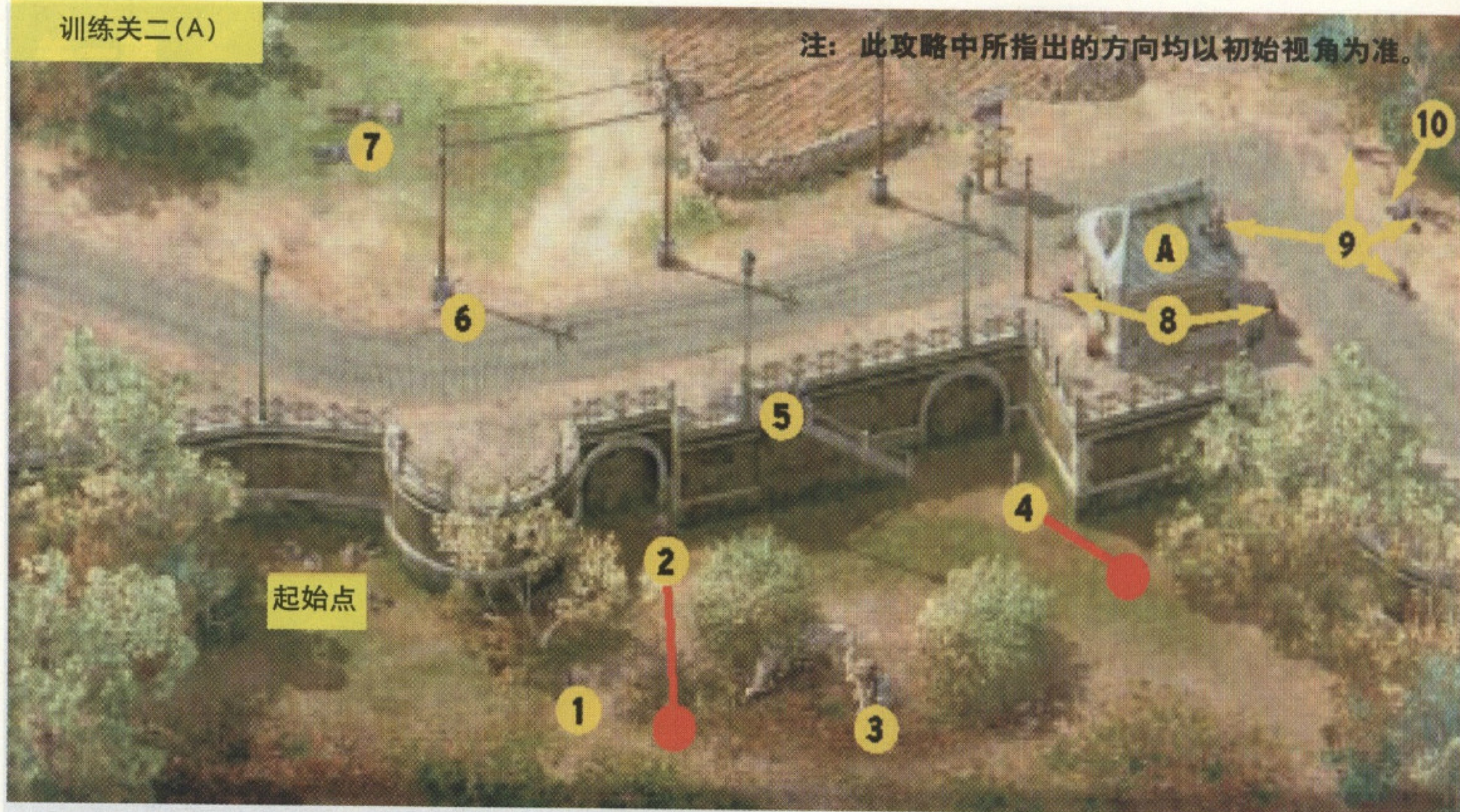
其长武器，军官也会冲过来，打死他，取得钥匙。清空桥下敌人只用不到1分钟的时间。然后让司机投掷随身的燃烧弹烧死台阶上的两个冲锋枪兵。使用此种方法完成任务要注意避开右侧桥上不断活动的德国军官。

任务二：与被困的盟军士兵进行接触。

完成方式1：完成这一任务，最大的麻烦是右侧桥头那个爬来爬去的党卫军军官。可派一个持步枪的队员爬到台阶上，点F键瞄准桥头边的油桶，等那军官爬过来后打爆油桶。这样在大桥左右两边的敌人都不能对你造成威胁了。你可以从左右两边同时出击，从背后一一敲昏那些向盟军阵地扫射的士兵。这时室外场景的敌人已清空。派一个队员进入盟军阵地，完成第2任务。

完成方式2：先爬上台阶，杀掉桥左边的敌人，带领盟军官兵悄悄从阵地左侧撤出到你认为安全的地带。


敌人撤退



任务三：利用敌人在小屋内的发报机与敌军总部联系，发出呼叫支援的假信息。

完成方式1：如果你是用第1种方式完成了第二个任务，那么你可以派一个队员直接来到桥头小屋子的旁边，用W键观察小屋子内部的情况，然后按Shift+鼠标左键进入房间。房间里面有一名军官和一名士兵。进去消灭他们，然后用Alt键+方向键全面观察房间内的情况。房间内的小箱子里有遥控炸药和两枚地雷，只有工兵才能操作它们。然后按Shift+鼠标左键使用发报机，与敌军总部取得联系，完成任务。

完成方式2：如果你采用第2种方式完成了第二个任务，那么你需要先解决房子左侧的两个敌人，然后进入房间，发出假信息后，室外的全部敌兵都将撤出阵地。

完成方式3：你也完全可以先执行第三个任务，再执行第二个任务。这一点也与RPG非常类似。如果先完成第三个任务，那么只须设法消灭房间左侧的两个敌人，进入房间发假信息就可以了，外景的敌人会全部撤退，将省去你不少的麻烦。

任务四：消灭增援的敌军和坦克。工具栏最下方也多出一个额外的按钮，当你点击那个按钮，敌人的部队才会出现。这样你就有了充裕的兵力部署准备时间。

完成方式1：敌人将会从大路的左边出现，完成这一任务的最佳方式是在敌人出现之前就将其消灭。你可以预先在路口埋上两颗地雷和遥控炸药包，然后让敢死队员并列站成一排，守住路口。先点F或M键选择队员的最佳武器并成为预备射击状态，用鼠标选择好瞄准的方向，然后按下X键，队员就进入自动射击状态，所有进入他视线范围的敌人都无法逃脱。这时按下“增援”键，敌军会从屏幕的左方冲出来，并立刻被消灭掉。之后坦克出现，选择工兵，按下工具栏中的引爆按钮，任务就完成了。

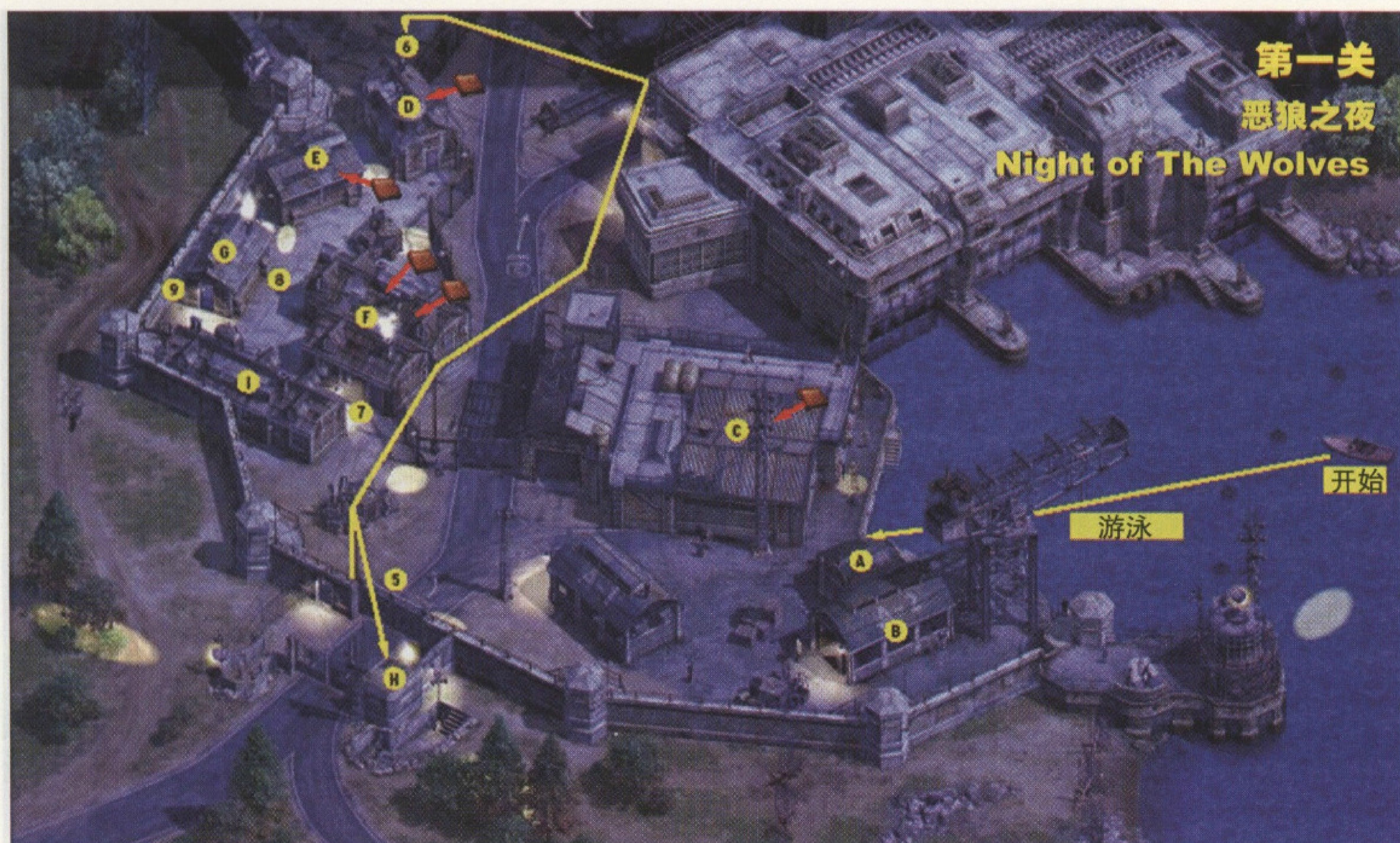
完成方式2：先让工兵将地雷埋在坦克将经过的道路上，然后让敢死队员在盟军阵地入口和公路桥的台阶下分兵埋伏（选择好位置后依然要按X键），选择两个敌人俘虏放在前面作诱饵，这样第一批赶到的敌军会分兵前来解救他们被捆的同伙，这样你的队员会利用建筑的死角，将他们一一射杀。随后赶到的坦克从公路上通过，压到地雷——完成任务。

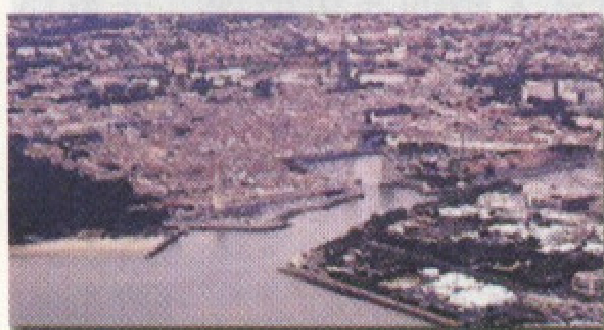
你要时刻牢记，选择你喜欢的方式消灭敌人，但目的只有一个，完成任务。


虎口脱险


疯狂冲杀


引爆坦克





1941年5月，德国在征服了整个西欧之后，又集结兵力向英国这个第三帝国扩张势力的绊脚石发动进攻。由于英国海军的威摄力，德军进攻英国本土失败，现在德国人把注意力放在小规模的摩擦战中。英国和外界失去了联系，补给线被切断。大西洋另一端运送的补给，特别是武器与燃料无法运抵英国。英军补给遭遇前所未有的短缺。德军潜艇舰队"狼背"在与盟军舰队的战斗中遭受惨重损失。位于拉罗谢尔附近的拉帕利斯是德军最重要的潜艇基地。基地建造的宛如碉堡，是个坚固的要塞。码头由成吨的强化水泥构建而成，即使飞机轰炸也不会受到什么伤害。这是实行死亡巡行任务的绝佳基地，这是潜艇的巢穴。

拉罗谢尔位于法国的西南海岸，并不象我们想象中的离英国本土很近，倒是有些靠近西班牙，这里有一个巨大的海湾，地形对建造海军基地十分有利，实际的地形环境与游戏中构造得很像，大家可以对比一下实际地图和游戏地图就知道了。


现在的拉罗谢尔港

勇士们

与一代相比，《盟军敢死队2》在游戏人物的设定上有了更为细致的变化。首先，在状态栏中显示的队员图像已做成了3D模式，随着游戏的进行，在遇到不同的游戏事件时，人物的状态会反映在其面部表情上。比如当操控的人物受伤时，因伤势的轻重，其受伤痛苦的表情也会有所不同。另外，当你用"贝雷帽"搬运你杀死的敌人时，会看到他吃力行进的表情。其次，在《盟军敢死队2》中，当游戏人物奔跑时，会在一定范围内产生声响，如果敌人恰巧在此声响范围内，便会发现你，那后果可是不堪设想。还有，在你命令队员们行走、奔跑或是与敌人格斗时，每个队员所表现的动作也有所不同。当队员们奔跑至你命令到达的地点时，他们会来个很漂亮的"急刹车"，这个动作表现得非常真实，你甚至会担心他们会摔倒。我们选择了人物出场比较齐全的最后一关，用作游戏人物的测试（我们选择好起点，让这几名队员来了个短跑比赛）。在后面的人物介绍中，你会看到每个人的行进速度、奔跑速度以及动静影响范围的测试结果。虽然这个测试并不能做到非常细致的量化，但它作为一个参考还是很有必要的。

另外，我们还为大家提供了所有队员的通用装备介绍，这些装备的资料也可以在游戏的OPTIONS中找到。通用装备：手枪（G）、步枪（F）、机枪（H）、医药包（C）、望远镜（B）、钢丝钳（I）、安眠药（N）、绳梯（E）、诱骗器（R）、香烟（T）。

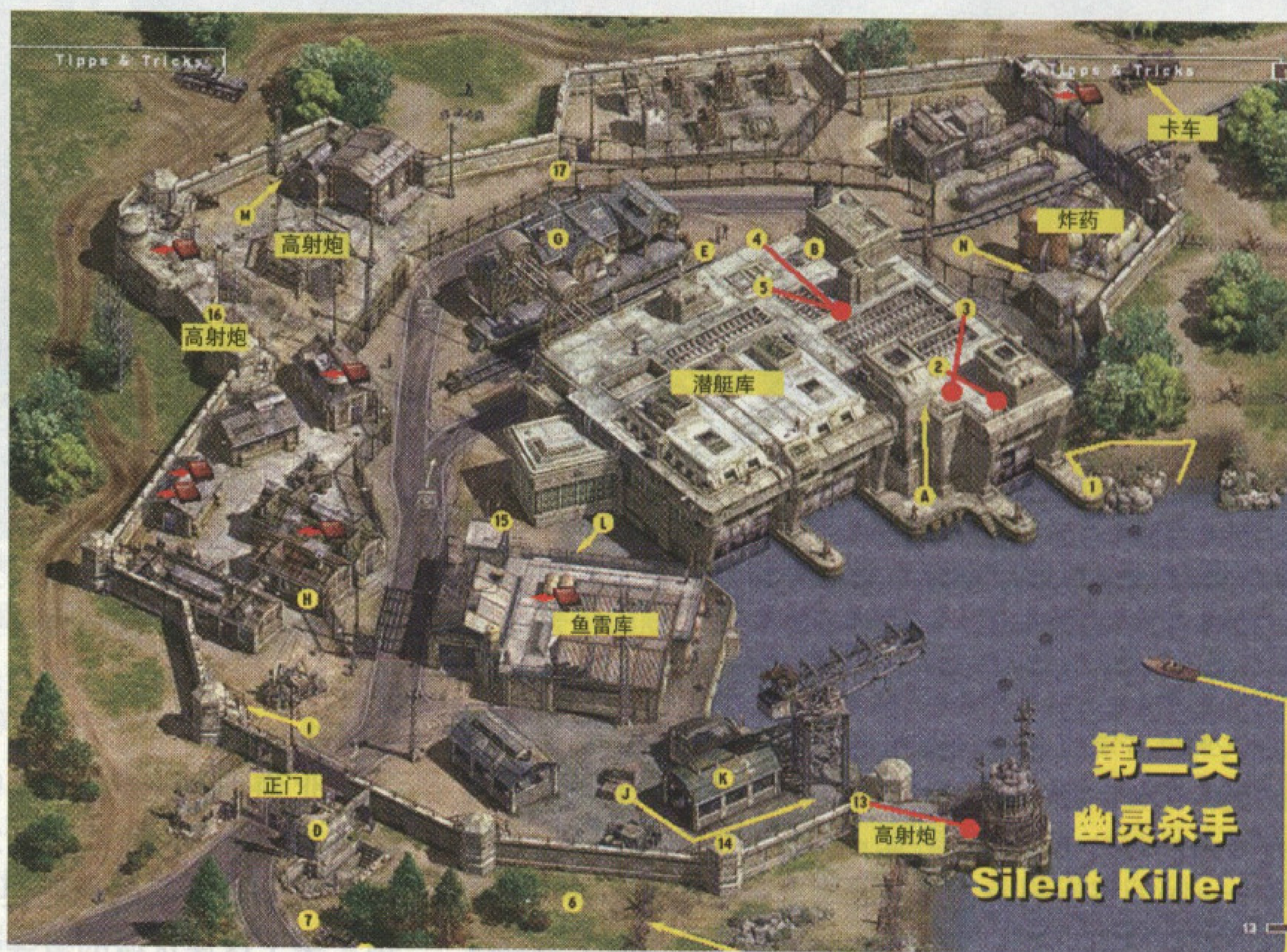
"一些少量且极为优秀的士兵，没有固定程序，没有官僚系统，只有行动。任务的成功与否，完全依赖自己和其他被选择执行任务的士兵，这是一大革命。"

——达德里·克拉克中尉（Lieutenant Dudley Clark）

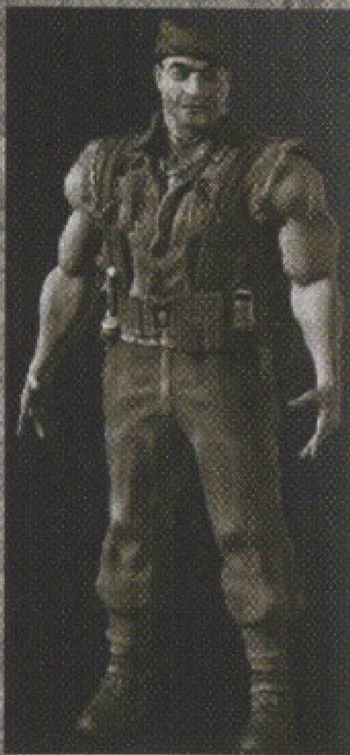
总体来说，《盟军敢死队2》的游戏情节是构架在第二次世界大战基础上的，但并没有涵盖二战的所有时间段。从时间上看，游戏的情节大致从1940年末1941年初开始，当时纳粹德国差不多已经占领了整个欧洲，正准备跨海进攻英国，但纳粹空军对英国本土的狂轰乱炸并没有取得预期中的效果，面对强大的英国皇家海军，海面上的作战也很不顺利，于是德国改变了策略，加强了海上封锁，妄图困死英国……游戏结束的时间是1944年下半年，盟军成功地在诺曼底登陆，在欧洲大陆对纳粹实施了大反攻……

该游戏由十大关组成，战场遍布世界各地，有法国的拉罗谢尔军港、印度的英帕尔平原、缅泰边境的桂河大桥、南太平洋所罗门群岛的瓜达康纳尔岛、越南的海滨城市海防、德国的寇地兹监狱、法国的诺曼底……

历史在线



这一关同第一关是连续的，主要任务是救人，如果你在第一关已经熟练了操作和地形，任务应该很简单。



姓名：杰克·欧哈瑞

绰号：贝雷帽

出生日期：1909年10月10日

出生地：都柏林

国籍：爱尔兰

目前军衔：军士

身高：6英尺5英寸（大约1 95 公分）

体重：220磅（约200斤）

背景：1929年加入军队。1934～1937年英国军队拳击赛冠军。1938年因殴打长官判刑受苦役14年。1940年加入敢死队组织后，刑罚取消。

军事记录：瓦格索岛战役：因作战勇敢晋升为中士。在返回基地前，无援兵和弹药补给的情况下，只身一人端掉敌人一座调堡，结果了16名敌兵。袭击梯米米机场：获得杰出军功勋章。该名战士不顾敌方火力压制，只身一人用刺刀强占了飞机场的一个了望塔，虽然自己一只胳膊受伤，但在战友援助前，还是结果了15名敌方士兵的性命。

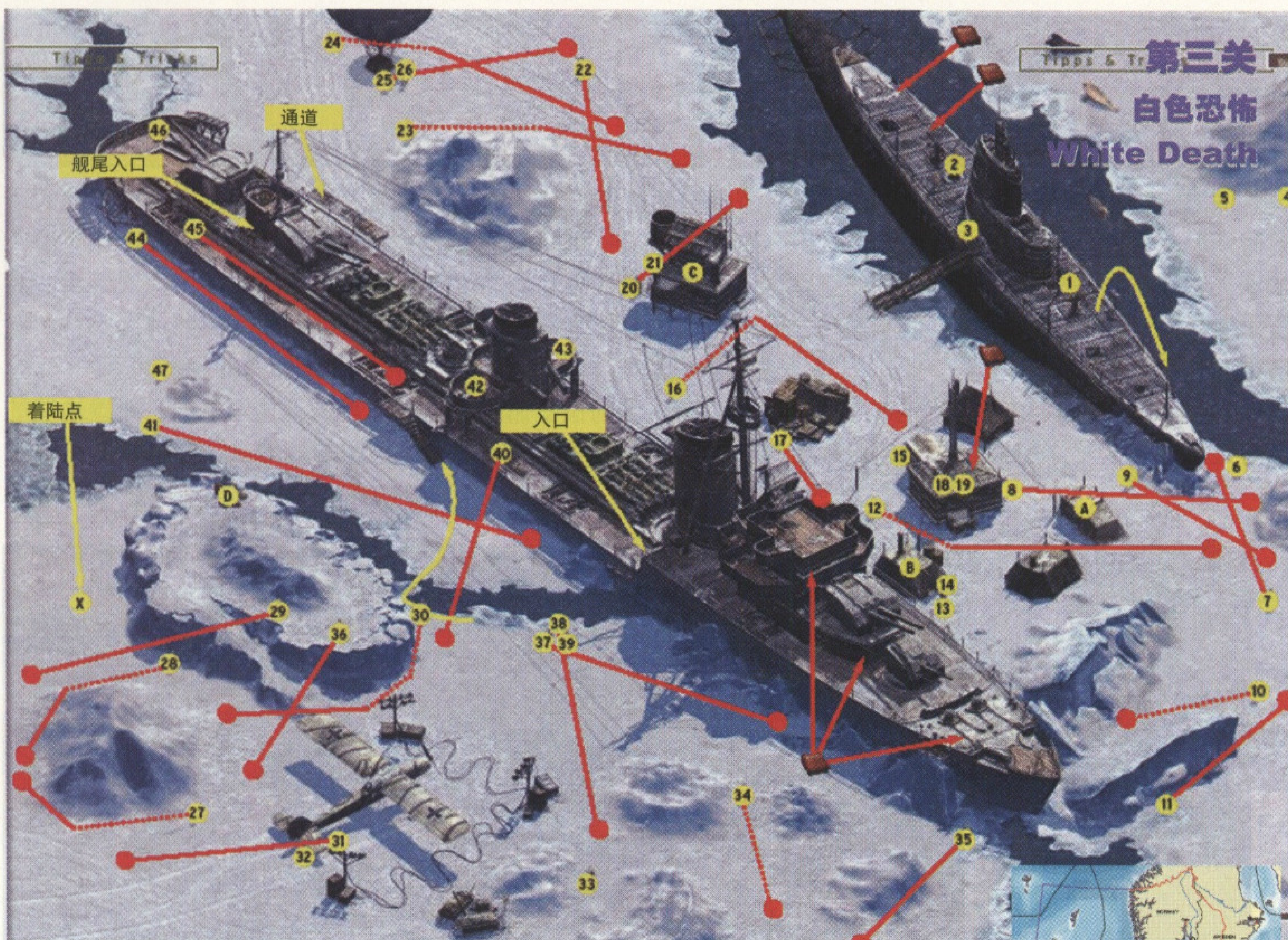
人物快捷键：1

特殊装备：拳头（Q）、匕首（A）、镐（S）。

个人技能：用匕首暗杀、放置诱骗器、跳窗户、爬电线杆（shift键）、掩埋、搬运物品（shift键）、打晕、捆绑（shift键）、从高处跳跃。

行走速度：普通　奔跑速度：普通　动静影响范围：大

备注：极度暴力，有严重纪律问题。极强主动性和自主性，格斗中表现极为出色。近身格斗专家、刀类武器专家。





1941年5月，被德国潜艇击沉的盟军船只数量持续增加，总重量达到700 000吨之多。

对于盟军战舰来说冰冷的北海水域极其危险。这片海域里经常游弋着各式德军的驱逐舰和潜艇，还有来自挪威、丹麦、德国北部的空中支援。德国疯狂地守卫着这一通向北德重要码头、港口、工业区的水域。以损失数百艘船只为代价的英国海军虽然在大西洋和别的欧洲海域取得了绝对优势，但是也不敢进入这片死亡领域。

不计其数的冰山、雷区加上德国驱逐舰&潜艇的频繁巡逻，使这片区域成为英国海军的噩梦。

北海水域在英国、德国、荷兰、丹麦、挪威之间，是十分重要的战略要地，看看地图大家就应该知道，关于这块水域的争夺会有多么激烈。



姓名：弗朗西斯·T·沃瑞治

绰号：狙击手
出生日期：1909年3月21日
出生地：设菲尔德
国籍：英国
目前军衔：列兵
身高：6英尺2英寸(大约1 88 公分)
体重：180磅（约合164斤）

背景：1936年慕尼黑奥林匹克运动会射击项目冠军。1937年加入军队。1937年至1939年在驻印度军队中被称为枪法如神的人。1940年加入敢死队。

军事记录：
奥京莱克防御战：
因一枪击毙了距离1公里外正在检视队伍的驻纳尔维克德军司令官而获得军事奖章。

人物快捷键：2
特殊装备：拳头（Q）、狙击枪（A）。
个人技能：狙击敌人、爬电线杆（shift键，不能穿越电线，只为狙击）、打晕、捆绑（shift键）。
行走速度：普通　　奔跑速度：普通　　动静影响范围：小

备注：
对于其他同伴异常冷淡。
冷静，头脑精明。
即使在高度紧张状态中依然枪法精确。



1942年五月，日本在占领香港、新加坡、菲律宾后，又在数周内征服泰国和缅甸……他的下一个目标就是——印度。

日军计划在缅甸边境发起猛烈进攻，向加尔各答推进，在那里和南印度海岸线登陆的部队汇合后，形成虎钳形包围驻印盟军。

盟军最高指挥部设立在英帕尔平原，这里是粉碎日军边境进攻的重要地点。在亚洲大陆上，几个月的战斗、撤退使盟军部队渐渐寡不敌众，精疲力竭。

由于数月以来被切断与外界的联系，增援已经是不可能的了……所以唯一的希望就落在英军的ghurkas营队一群由当地土著组成的雇佣军，一群由残忍和英勇著称的无畏战士组成的战队。

日军选择英帕尔进攻是很有道理的，英帕尔是印度东北部的主要边境城市，位于交通干线上。该城周围是曼尼普尔山脉，近郊是长40英里、宽20英里的英帕尔平原。自英军从缅甸撤退，在这里已建成一个巨大的基地，这里将是反攻的基地。历史上的英帕尔会战实际上开始于1942年3月，结束于是年9月，英印军队在蒙巴顿勋爵的指挥下取得了大胜，歼敌5万余人，使日军在印缅方面再无实力进攻，而英军转入战略进攻阶段，一举扭转了印缅战场的局势。



姓名：詹姆斯·布莱克伍德

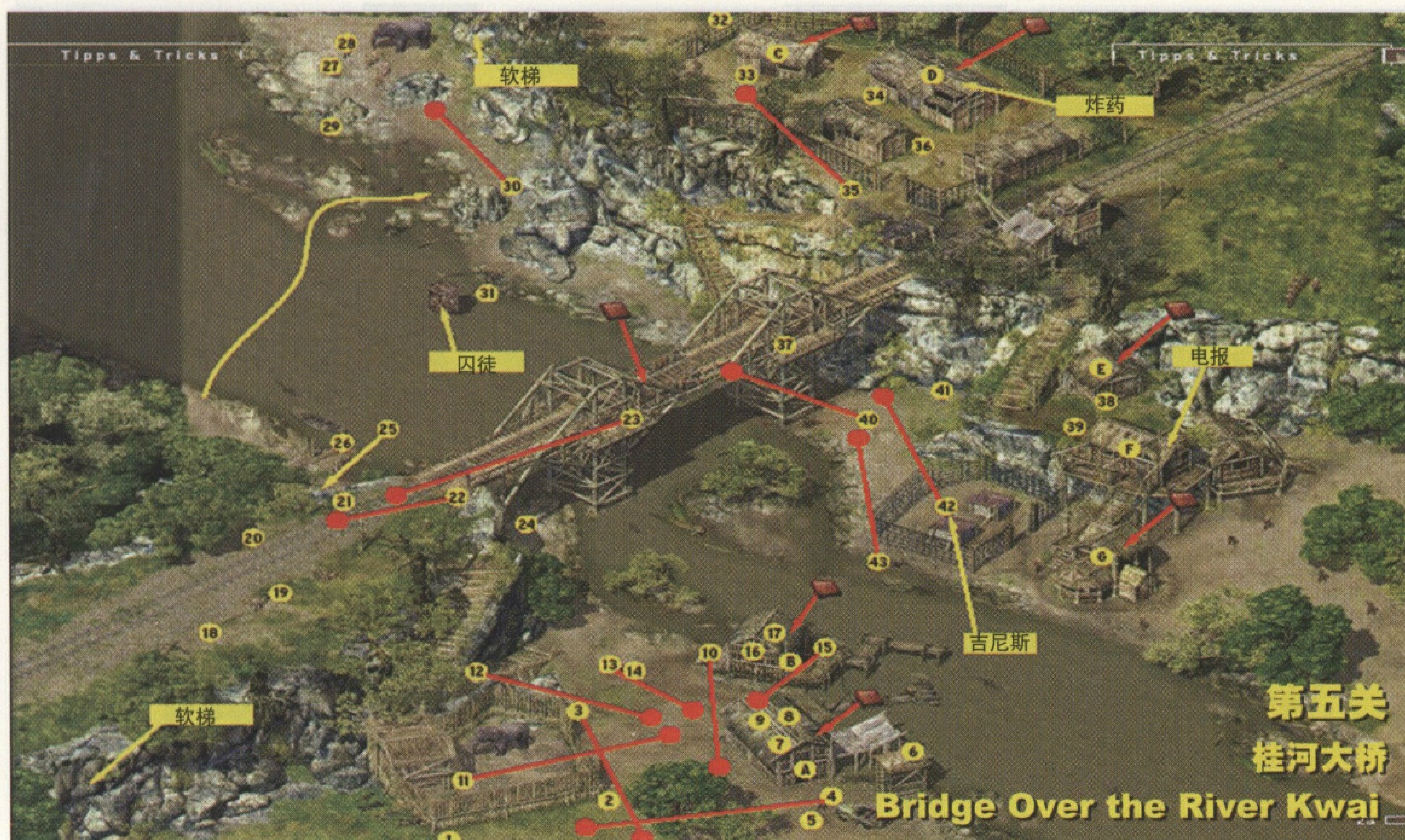
绰号：水兵
出生日期：1911年8月3日
出生地：墨尔本
国籍：澳大利亚
目前军衔：列兵
身高：6英尺1英寸（大约1 85 公分）
体重：181磅（约合164斤）

背景：海军工程师，曾就读于牛津大学。喜好划船，所在团队连续三年获得牛津剑桥赛舟会冠军。游泳技术高超，是第一个横渡英吉利海峡的人（和朋友打赌）。1935年加入海军。1936年晋升为海军上校。1938年因谎称“有事”，执行任务途中在夏威夷停留，降级为军士。1940年连续不断的犯错，斯塔夫将军给予其要么从军队中永远消失，要么加入敢死队作为一名普通士兵的选择。

军事记录：
敦克尔克：因为英勇行为而获得十字军功章。救出了被包围的45名士兵。

人物快捷键：3
特殊装备：拳头（Q）、飞刀（A）、鱼叉（L）、氧气瓶（D）、飞钩（S）、鱼食（E）。
个人技能：蛙人、水下使用鱼叉、投掷飞刀、划皮艇、打晕、捆绑（shift键）。
行走速度：普通　奔跑速度：普通　动静影响范围：大

备注：放荡不羁，安于享乐。嗜酒问题“表面上”已受控制。在任何涉及的海军任务中他的水手技能无人能敌。他的朋友甚至断言说他能够用一只鞋盒当船划。



1942年6月。日本继续在太平洋地区扩张。数以万计的俘虏被直接送往集中营，他们被迫在非人的条件下从事苦力，由于常年的饥饿、疫病、被殴打，很多人死在那里，直至腐烂。

在泰国，一个集中营的俘虏被迫参与了Tamarkan大桥的建设，这座桥将是联系缅甸的铁路生命线的一部分，将部队与补给直接运往前线。

工程于6月17日竣工，这一天，一列特殊的日军高级司令部专列将遍历整条铁路线，以穿过架设在桂河上的Tamarkan大桥作为终点。

缅泰边界的这座大桥的重要性是不言而喻的，所以日军要修桥而盟军要炸桥，围绕着“修桥、炸桥”这一主题，就有了《桂河大桥》这部震撼人心的优秀作品。必须承认，当我第一次看到“Bridge Over the River Kwai”的字样时，我并没有意识到这就是“桂河大桥”！毕竟那部脍炙人口的奥斯卡获奖大片是拍摄于1957年的，历史已经太久远了，不过我仍然建议大家在打这一关的时候能把《桂河大桥》这部影片找出来看看，体会一下“自己亲手建的桥，最后还要自己亲手炸掉……”的感觉。


现在的桂河大桥



姓名：托马斯·汉库克

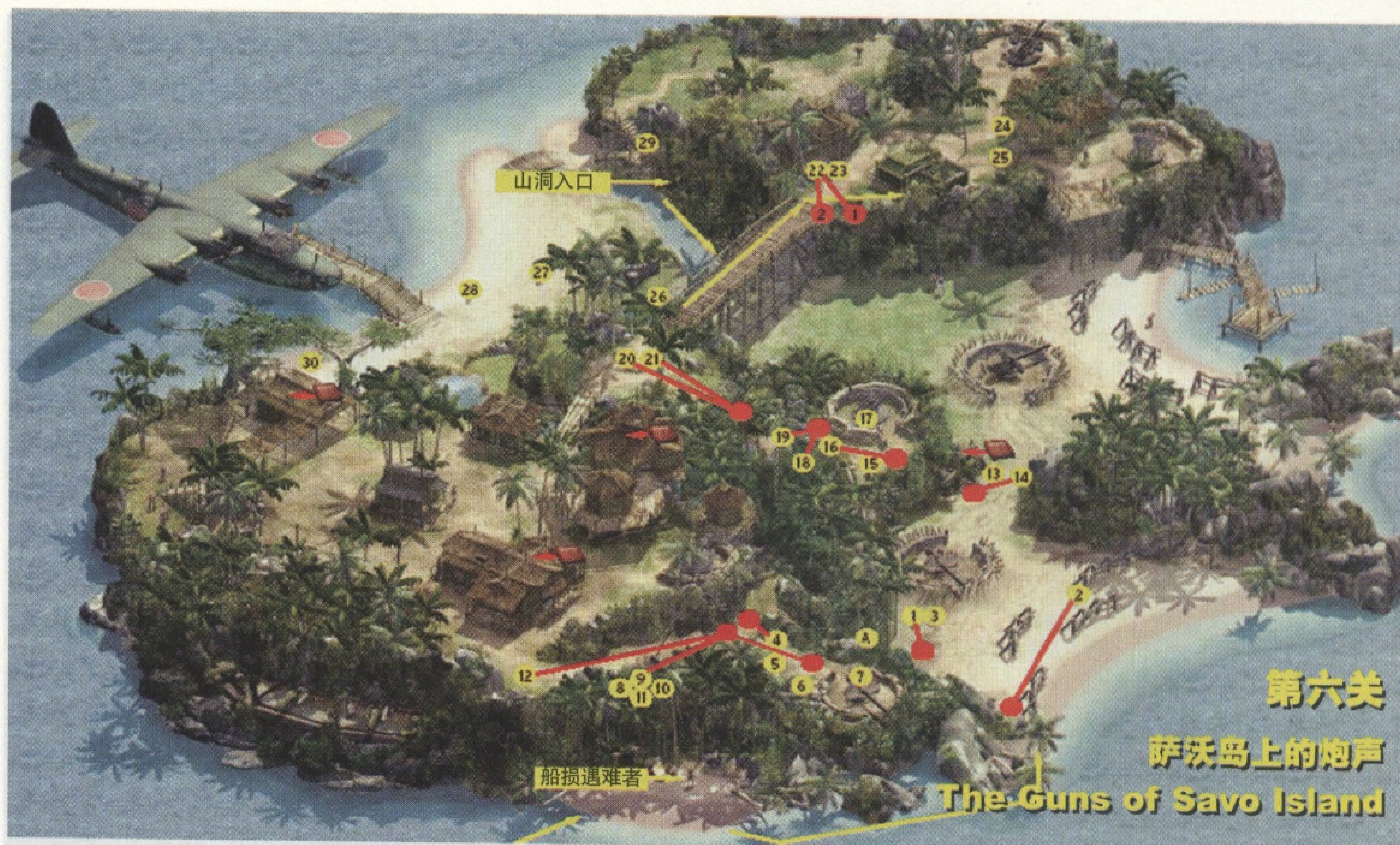
绰号：工兵
出生日期：1911年1月14日
出生地：利物浦
国籍：英国
目前军衔：列兵
身高：6英尺（大约1 83 公分）
体重：175磅（约合158斤）

背景：1933年在家乡加入爆破部（利物浦）。1934年加入高风险爆破队。1939年加入正规军。1940年自愿加入敢死队。

军事记录：
战车行动：
圣那泽尔战斗中，由他担任爆破任务。爆破使德军驻防部队伤亡惨重，致使德军港口的军事设施瘫痪了数个月。但于此次任务被捕，先后在2个月中脱狱4次，并最终设法离开监狱回到了英格兰。

人物快捷键：4
特殊装备：拳头(Q)、火箭筒(K)、手雷(A)、探雷器(D)、火焰喷射器(Z)、焊枪(L)、遥控炸弹(S)、定时炸弹(Y)、反步兵地雷(O)、反坦克地雷(P)。
个人技能：排埋地雷；投掷手雷、烟雾弹、燃烧弹；遥控引爆炸药；放置定时炸弹；使用火箭筒、火焰喷射器、焊枪；打晕；捆绑(shift键)。
行走速度：普通　奔跑速度：普通　动静影响范围：大

备注：
作战勇猛，有胆量：他的表现甚至可以用卤莽来形容。爆破经验丰富。该人的特别技能是几乎可以用任何材料制作炸弹。



1942年5月28日这天，盟军在中途岛战役中获得重要胜利，在南太平洋上击沉了等同于整个日本海军实力的四艘航空母舰。

但是在1942年7月，盟军海军情报局响起了警报。日军在所罗门群岛的最大岛屿——瓜达康纳尔岛上建造了空军基地，在那里，日军可以继续他们的侵略计划。

盟军最高指挥部草拟了一份志在夺取该岛的计划，行动代号“了望塔”。但是在前进的道路上依然有阻力，那就是位于瓜达康纳尔岛北部的赛沃岛。岛屿部署了防止空袭的以地下通道为掩体的炮兵部队。在这种情况下，任何登陆瓜达康纳尔岛的行为都是徒劳。赛沃岛是通往瓜达康纳尔岛的交通要道。

日、美在太平洋上的海战从珍珠港开始，经历了珊瑚海海战、中途岛海战、所罗门群岛海战，美国已经逐渐取得了优势，但日本决不甘心失败，瓜达康纳尔岛附近又展开了新的战斗。

瓜达康纳尔岛地理位置的重要性我就不多说了，绝对是兵家必争之地，大家可以参看下面的地图，萨沃岛（Savo Island）也确实是瓜达康纳尔岛的门户。



关于瓜达康纳尔岛会战，有一部影片《细细的红线》（THE THIN RED LINE），有兴趣的读者可以找来看看，这部影片拍摄于1998年。



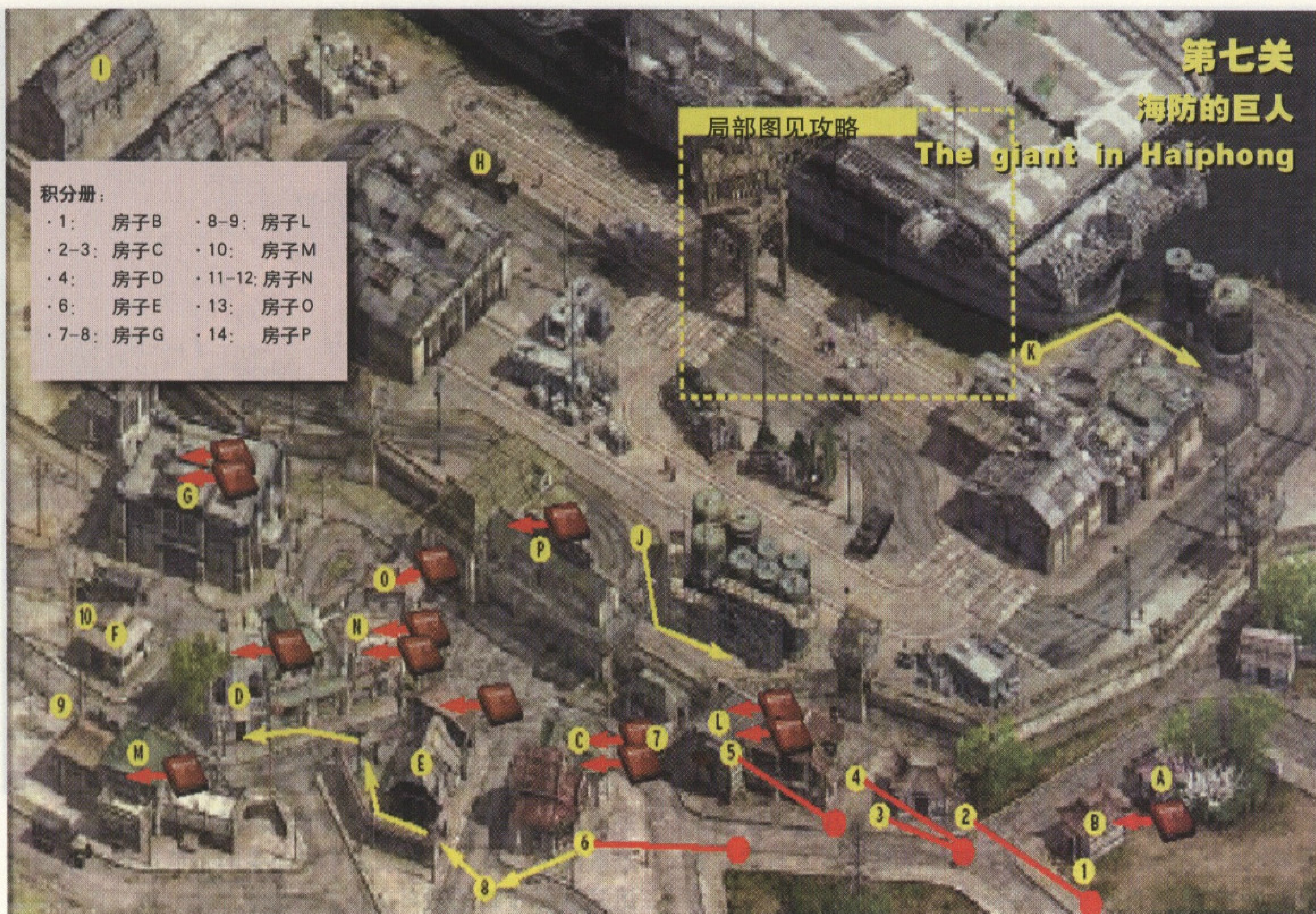
姓名：塞缪尔·布鲁克林
绰号：司机
出生日期：1910年4月4日
出生地：布鲁克林
国籍：美国
目前军衔：列兵
身高：6英尺2英寸(大约1 88 公分)
体重：183磅（约合166斤）

背景：在美国长期的犯罪生涯（偷车，武装抢劫等等）。1937年躲避刑罚来到英国。1938年被一些美国人发现后，迫不得已加入英军。1938-1940年和外国办事处人员一起合作测试那些从敌方那里偷到的机车和武器。1941年认识了帕第美恩后加入敢死队。

军事记录：进攻塔迈特飞机场时，在用吉普车载机枪消灭了8名德军士兵后，已无弹药的他驾驶该车冲入敌群轧死了四名以上的德军士兵，但他也严重烧伤。

人物快捷键：5
特殊装备：拳头(Q)、钢丝绳(D)、捕兽器(P)、燃烧弹(S)、烟雾弹(K)、毒气弹(O)、铁锹(A)。
个人技能：可驾驶特殊车辆、设置陷阱(绑钢丝、放置捕兽器)、打晕、捆绑(shift键)。
行走速度：普通　奔跑速度：普通　动静影响范围：小

备注：爱猜疑，他和他的队友们关系不好。精于机械。可以驾驶，修理任何类型的陆上机车。在外国办事处工作时所获得的卓越技能就是可以操控任何类型的武器。



1944年春天。在越南还保留着一块法国殖民地，但实际已经受控于日本。

日军在这个区域设立严密防守。部署了防空设施，提供日海军补给，是个极其重要的军事基地。附近的城镇也被日军占领，供水兵们休息、娱乐。

海防是越南北方最大的港口城市和最大的工业城市之一，位于红河三角洲上，北与广宁省交界；东临北部湾；西距河内104公里，除了陆地部分外，还包括一部分海岛，面积1503平方公里。离中国很近，大家看地图上右下的小图，就可以明白它地理位置的重要性，事实上无论是二战期间还是后来的越南战争，海防都是兵家必争的要地。





姓名：艾尼·达坎普

绰号：间谍

出生日期：1911年11月20日

出生地：里昂

国籍：法国

目前军衔：列兵

身高：6英尺4英寸（大约1 93公分）

体重：179磅（约合162斤）

背景：1934年加入法军秘密组织。1935-38年担任法国驻柏林大使安全部长官。1939年战前加入法军。1940年德军入侵法国后，加入反抗组织。和敢死队组织联络后，配合过数次的英军敢死队的特别军事行动。

军事记录：

参加过无数次的对德破坏行动，破坏了德方至少3列火车，14辆坦克和超过30辆的陆用机车。

他所报告的关于德军部队方位和动向的信息对于英国秘密组织来说是无价之宝。

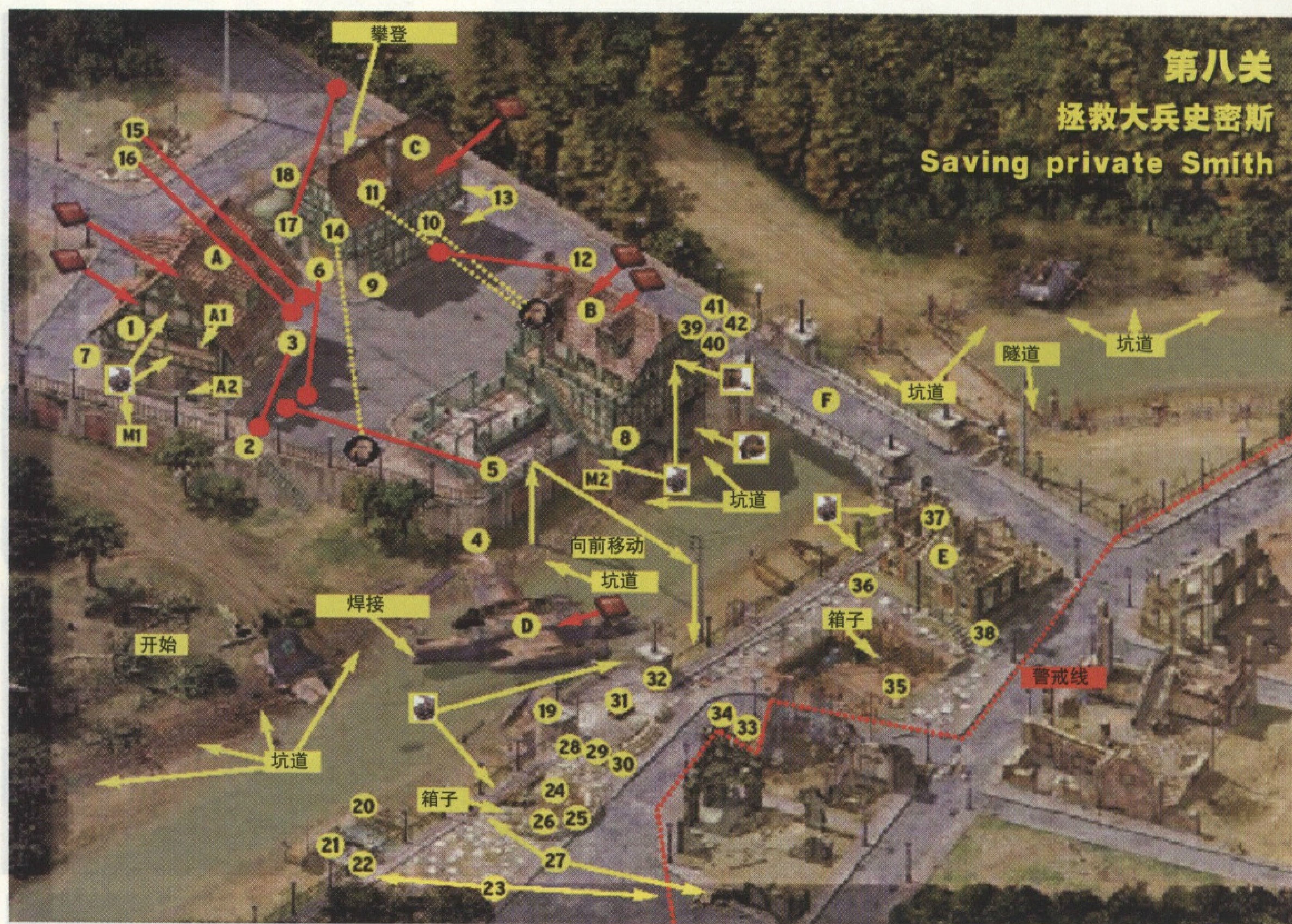
人物快捷键：6

特殊装备：麻痹针（A）。

个人技能：伪装敌军军官、与敌人交谈、转移敌人视线、命令敌人走开、注射麻药。

行走速度：普通　奔跑速度：普通　动静影响范围：小

备注：和蔼可亲，擅长对话。对纳粹德国极度憎恨。加入秘密组织时所掌握的各项技能使得他无论在通讯还是在渗透和破坏方面都是专家。精通法、德、英、俄和意大利语。



1944年6月6日。诺曼底的登陆开辟了第三战线，欧洲解放战争开始。从诺曼底登陆的成百上千的战士向居诺、奥马哈、索得、犹他和构得海岸聚拢。下一行动是要占领瑟堡，占领这里，盟军才能够建造一个永久港口，获取必须的军事补给和增援部队，巩固战线同时继续向大陆纵深推进。

但是由俄尔温·罗迈奥指挥的一只德国国防军部队正在秘密组织发起反围剿战，要把盟军战线推回到海边。在6月19日的一个礼拜内，巨大风暴袭击了英吉利海峡，建设在该海峡的马波利港失去作用。占领瑟堡至关重要，只有占领这里才能继续收到补给与增援，最重要的是可以对抗这个区域的德军装甲车。在风景如画的诺曼底，这最令人绝望的第二次世界大战该是结束的时候了。

关于诺曼底登陆的游戏和文艺作品，这一段时间实在是太多了，我就不多说了，有兴趣的读者可以自行查找一下。



姓名：娜塔莎·妮克凯夫斯基

绰号：娜塔莎

出生日期：1912年4月21日

出生地：基辅

国籍：前苏联

目前军衔：中尉

身高：5英尺8英寸（大约1 72 公分）

体重：130磅（约合118斤）

背景：1928年进入苏联情报机构。1934年获得苏联红军精英神枪手的称谓。1935年因为同政界人物关系暧昧而被流放到西伯利亚，在那里呆了两年。1940年被派往德国，从那里获取德军可能攻击苏联的任何信息。

军事记录：

巴巴罗撒计划：由于她的杰出贡献——在柏林的秘密调查，使德军蓄意攻击明斯克的阴谋被粉碎了。

朱克夫行动：列宁命令：她在晃过了所有的贴身保镖后，设法刺杀格劳夫坦得将军。

列宁格勒保卫战：誓死效忠军队：靠城市废墟的掩护向敌人射击，她消灭了两支德军军队，从而保障了战地医院的顺利转移。

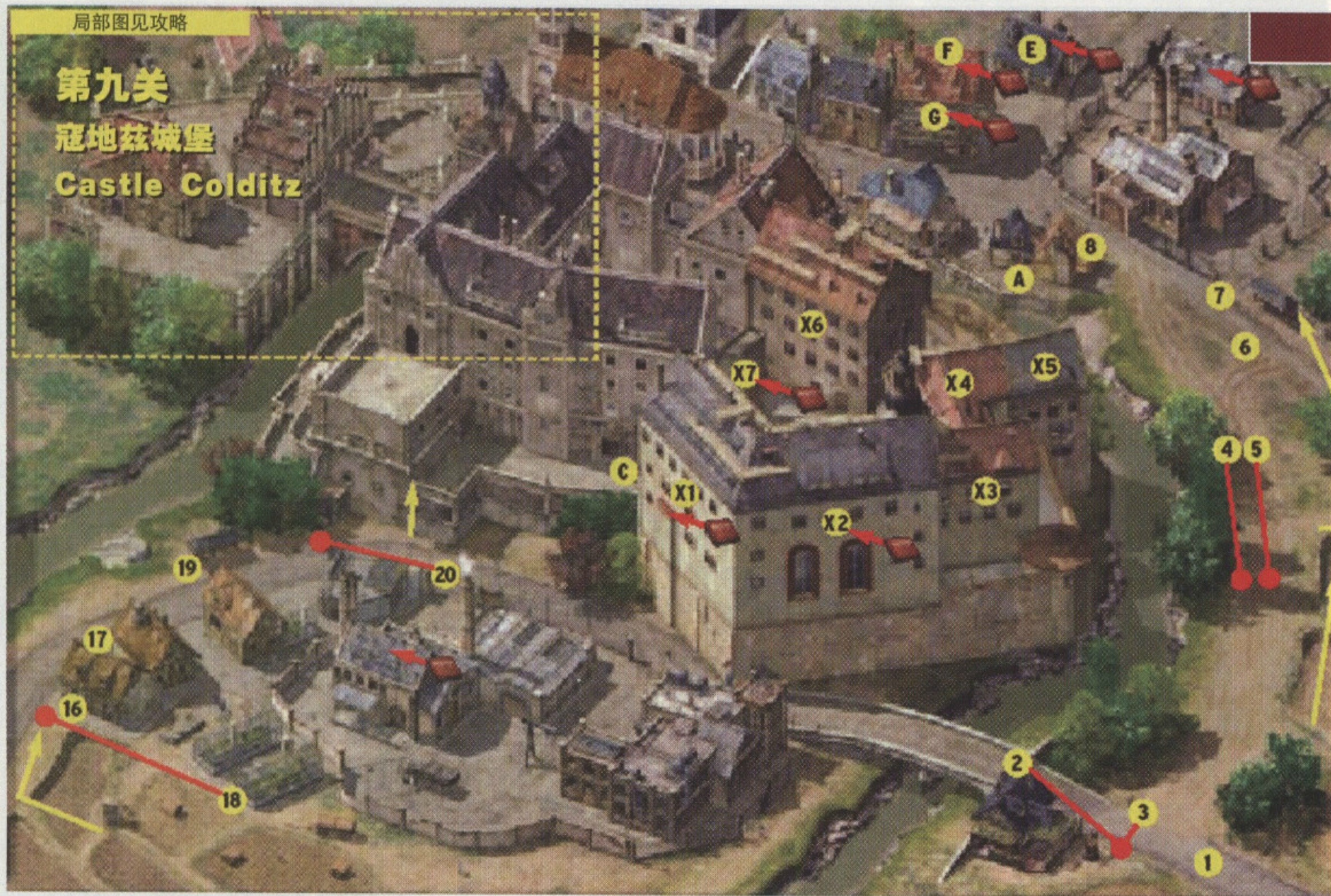
人物快捷键：7

特殊装备：狙击枪（A）、口红（S）、德军制服（D）、中式服装（D）。

个人技能：诱惑、击昏敌人。

行走速度：普通　奔跑速度：普通　动静影响范围：小

备注：毕业于苏联最好的学校。冷静，头脑精明，对于不同欧洲国家的习惯，语言的了解加上她的学历，使得她和敌人沟通起来很容易。冲动，不屈服的性格使得她有时和上级很难相处，致使她犯过数次违反纪律的错误。



德国东部，四周环绕着穆尔德河的一座山上，坐落着一个小城堡，这就是第三帝国的坚固堡垒——寇地兹城堡。现在这里变为一座监狱，关押着一些军事高官和那些试图从战俘营逃脱的战士们。

寇地兹是德国人最值得骄傲的监狱系统，据说“无人能逃”。对于盟军战俘来说，唯一离开寇地兹的方法就是死亡。

寇地兹城堡实际上始建于1014年，可以说是历史久远了，中间也经历过数次毁坏和重建，直到纳粹德国把它改造成为一座集中营。从1939年到1945年这段时间里，这里关押了奥地利、捷克、法国、英国、美国甚至印度、加拿大等国的战俘，这里规模不大却戒备森然，反映战俘从寇地兹城堡脱逃的文艺作品和游戏非常多，这里似乎成了描写脱狱的首选场所，著名的《胜利大逃亡》也是以此为原型的。现在我们有机会亲自指挥这种“脱狱”行动，让我们试试……


现存的寇地兹城堡



姓名：保罗·托莱多

绰号：小偷

出生日期：1916年3月1日

出生地：巴黎

国籍：法国

目前军衔：列兵

身高：5英尺2英寸（大约1 57 公分）

体重：107磅（约合98斤）

人物快捷键：8

特殊装备：拳头（Q）、万用钥匙（G）、绳梯（L）、老鼠（A）。

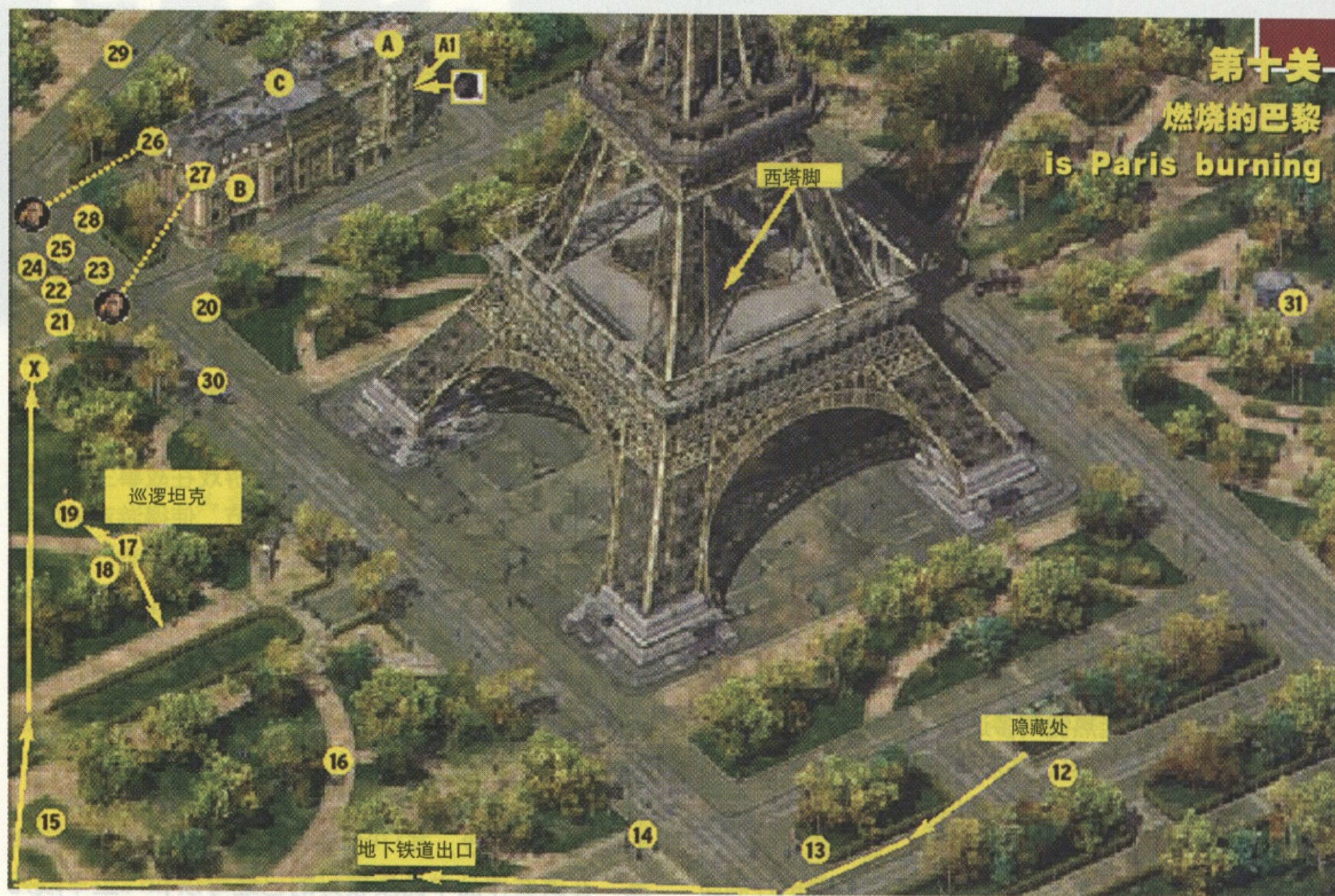
个人技能：偷窃、跳窗、爬电线杆、钻洞、爬山、爬墙、隐蔽技能（钻桌子、床）、释放诱鼠、开锁、放绳梯。

行走速度：快　　奔跑速度：快　　动静影响范围：小

背景： 1916——1928年从小在巴黎郊外孤儿院长大，10岁逃出孤儿院后加入少年盗窃团伙。12岁被捉住后，还押回家看管。1928——1934年逃离了关押他的少年管教所并参与了其他的抢劫活动。1935——1939年因盗窃技术出名而成为巴黎低层社会的传奇人物。干过在博物馆，珠宝店，艺术展览馆的大盗窃行动，但却无法让旁人发现他参与作案的证据。1940年在向荷兰的收藏家出售价值600万法郎的赃物时，因同伙出卖而被捉住后判刑15年，受禁于绝密监狱中。在诉讼期间，不留痕迹的将自己劫掠的物品消赃，总数价值140万法郎。1940年“小偷”因所囚禁的监狱受到德军轰炸而脱逃。

军事记录： 1940——1941年加入法国当地反抗组织。他的任务就是偷出那些德军长官劫掠的即将要转移出境的法国重要艺术品。除此之外，他还向反抗组织提供了大量的经济援助。1941年4月是他的幸运月——德军攻击卢浮宫时，他偷到了37幅名画。其后不情愿的受盖世太保雇佣而加入德军，逃离法国寻求英国庇护，在英国试图加入戴高乐的法国自由战队时遭拒绝，拒绝理由是曾有犯罪历史。1941年5月和帕第美恩联络后加入敢死队。

备注： 身材小而较强壮的他，拥有极高的敏捷度、速度超群。枪法不高，他只有在情况危机时才使用枪支。极高的忠诚度使他赢得了敢死队员们的认同。

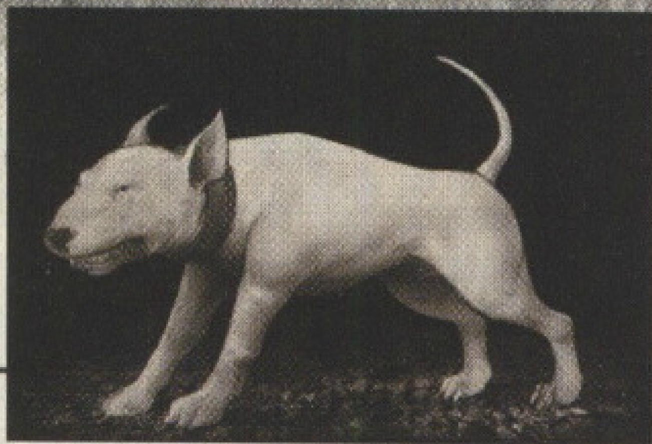


1944年8月。诺曼底登陆的接下来三个月里，盟军解放了法国大部分领土。在8月19日清晨，艾森豪威尔将军向法国派遣了第二装甲旅，协助美军一起执行解放巴黎的任务。几百万法国人的复国梦马上就要变成真实的了。

但是希特勒有不同的计划。他命令"落到敌军手里的巴黎只能是焦土"。帝尔特里克·冯·考尔兹将军所掌管的军队执行着破坏城市的使命。从他位于缪瑞斯饭店的总部，他可以俯瞰德国第813工程团在城市中布置成吨的炸药……

这已经是游戏的最后一关了，这关里所有的队员都将出场，我们的任务就是破坏敌人炸毁巴黎的阴谋，从敌人的手中夺回巴黎。

总体来说，《盟军敢死队2》按时间顺序选取的这十个游戏场景具有一定的典型性和真实性，感觉确实"实有其事"，真实感和投入感很强。为了写好这个专题，我们查阅了大量的相关资料，感觉Pyro公司在游戏背景设定上确实很费了一番心思，限于篇幅，我们不可能将这十关所有的相关资料都罗列出来，只是从中选取了一部分，总之……希望大家看了能够满意……



姓名：威士忌

出生日期：大约在1935年　　出生地：不祥

性别：雄性　　目前军衔：不详

身长：18英寸（大约46厘米）

体重：65磅（约合58斤）

小狗快捷键：9

拥有技能：狂叫（A）、运送物品。

行走速度：快

奔跑速度：快

动静影响范围：小

背景：

1941年在一次任务中，由于主人死去，被敢死队员们领养。

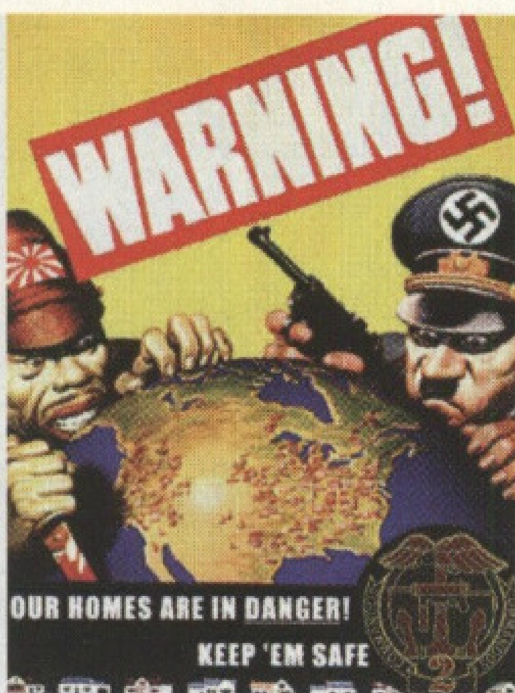
军事记录：

1941年作为吉祥物加入敢死队。

备注：

同其他敢死队员一样誓死效忠。可以为搭档中的任何一个奉献生命。强壮，速度快，"威士忌"对于即将到来的危险非常敏感。

总体评价



今年是“9·18事变”70周年，在这样的日子里，发行一款以打击德、日法西斯为题材的寓教于乐的游戏，对于青少年学生的教育意义实在可以比得上一堂生动的历史课。我们唯一的遗憾是，它并非出自我们国人之手。下面是我们对该游戏的总体评价。并从本期开始，我们将把《大众软件》制订的游戏分级制度逐步引入到对游戏的报道之中。

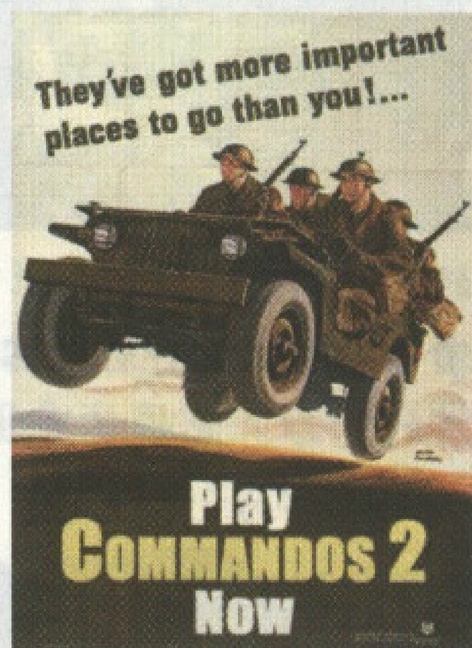
对于图像和音乐部分在前文中已经进行了，评论在此不再赘述。

本游戏如果仅靠一只鼠标是无法做到顺利通关的，玩者必须结合利用功能热键，甚至采用多窗口分屏操作才能很好地完成一系列的“技术动作”，达到克敌至胜的目的，而这些功能热键则多达几十个，因此其操作应该说是比较复杂的，但这并不能决定整体操作性的好坏，关键是合理度和易用性的高低。在本游戏中，对于常用热键的使用是允许玩家循序渐进、逐步掌握的，而绝大多数热键在需要使用时都可以在屏幕右侧的控制面板中找到，并可直接看到键位提示，非常有利于玩家的使用和记忆。而作为“动作”功能键的shift键在很多情况下都可以当作通用热键来使用，这一点也是很不错的设计。不过由于游戏在大场景中还不能实现360度旋转，所以给操作带来了一定的影响，使得在某些角度下的物品或敌人被忽略或无法攻击到，尤其是一些还不是很熟的新手，转换方向的操作经常会使他们不知身在何处或出现手忙脚乱的现象。



娱乐性是游戏的根本，这取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。就本游戏来说，它是完全可以让玩家全神贯注于游戏所创造的战斗氛围中的，而其给玩家带来的成就感和挫折感很难说哪一个更强烈，其实挫折感越强，成就感也就会大。不过对于急脾气的玩家来说，过多的挫折感往往会使他们在获得巨大的成就感之前就磨去了继续游戏的兴趣和信心，所以对于这一类玩家来说，本游戏的娱乐性便打了一些折扣。本游戏在故事主线上取材于二战历史和一些经典的电影情节，使得游戏的内容给人真实可信的感觉，让玩家感到亲切和熟悉，乐于接受并投入其中。而在企划设定上，其细腻、细心、严谨、多样化的设计不得不让人心服口服。不过游戏中还是存在着一些Bug，这些不足散布于各关卡中的一些细小的地方，相信Pyro很快就会推出补丁程度来修正这些Bug。

《盟军敢死队》系列开创了一个新的游戏类型——即时战术类游戏，其1代推出后便引出了一大批跟风作品，在这些作品中品质较好的已经可以和《盟军敢死队》1代相媲美了，却没有一款能超越其上的。时至今日，这个超越被Pyro自已完成了，尽管超越自己比超越他人更有挑战性，但Pyro还是成功地做到了这一点，让所有的玩家亲眼看到了他们的进步，可以说，这个进步是巨大的。尽管它多多少少还存在着一些瑕疵，但我们没有理由否认，它是经典中的经典。



95

评分

项目	内容
制作	Pyro
发行	新天地互动多媒体
载体	CD×3
类型	即时战术
语言	英文
环境	Win 98/Me/NT/2000/XP
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

限制级1级

分级

成人度——1级
内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

暴力恐怖度——1级
无表现血腥、暴力及非人内容。游戏中所要求消灭的均为法西斯匪徒，而且在游戏系统评价中将敌人打晕后捆绑，要比直接杀死得分高许多。

意识导向度——1级
以第二次世界大战，打击德、日法西斯为背景，主题健康、无粗俗文字，完全符合我国国情与意识形态。

操控度——3级
由于需要操控大量的快捷键，使用物品较多，所以需要对电脑游戏有较多认识的人才能较快的操作。

总评： 适合任何14岁以上的人员使用。由于操控性的关系，可能对于小学生来说还是有一定的难度。

编辑导语

人们对于颜色的关注委实不少，什么名人喜欢的颜色啦、你的幸运颜色啦、颜色和情绪的关系等等。热情、烦躁的红；深邃、忧郁的蓝；神秘、矛盾的紫；纯洁、淡薄的白……这些说来个性十足的颜色已被数十亿只眼睛翻来覆去地挑选了数十亿遍。人们已经忘了是因为个性才选择了颜色，还是用选择颜色来表达个性，一个个卖力地争抢着有价值的颜色。

其实，透明很美。见过深海生物的人都会叹为观止，透明的轮廓配上少量剔透的红或橙，让这些原始的生命展示出无与伦比的优雅和生命力。不难发现，越原始的生命越透明，从原生到腔肠，这原始的透明曾一度统治世界。而后就出现了壳、鳞、皮、毛，纷纷装饰起生命来，于是就有了保护、隐瞒、诱捕、对抗……人拥有前所未有的创造性，甚至可以洞悉颜色和性格的默契，用这些把自己从里到外装饰起来只是举手之劳。不象春秋两换的野兔，人可以做到瞬息万变，虽然衣服不能分分钟换，但脸色则能分分钟变。比起“24小时内可以到达世界任何一个角落”的美国快速反应部队，斑斓的脸色更可以在1秒钟内透达人的内心。

有一个道家的故事：

两条小船在河面相撞，其中一条船上的人便对另一条船上的人破口大骂。假使这个人发现对面是一条空船，也就不会发生争执了。所以，人应该做到透明，没有人会去骂一条空船。

这是道家讲求的“无”，我不敢推崇和追求，透明的人一样会被瞎眼的司机撞到。一直以来，我只想省去一些罗嗦，避免一些拐弯抹角。很多事情在做之前已经注定了成败，如果用直截了当的方式进行，可以尽快看到结果，而让节省下来的时间变作收获。可惜，事实是，直截了当的话只有直截了当的人能听懂，不然，最好两个人都闭嘴。



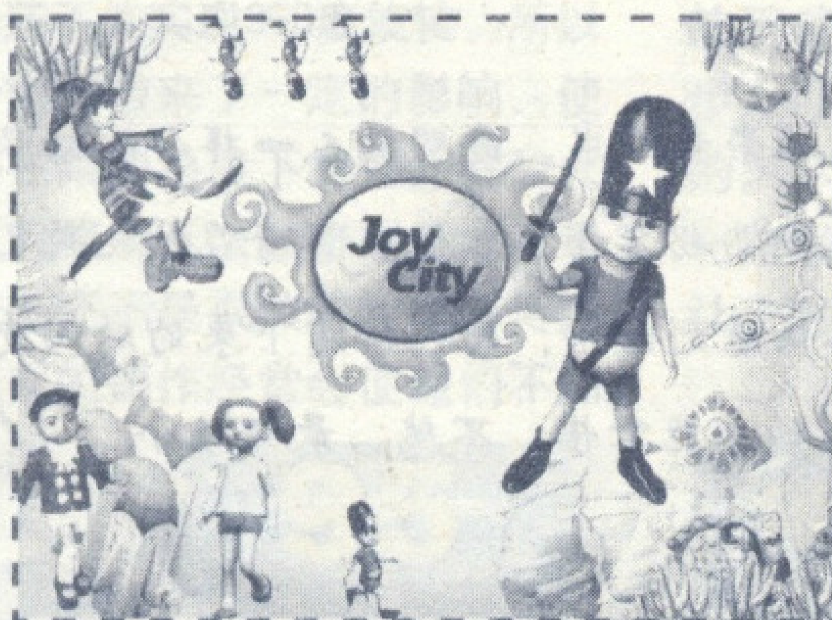
上弦月

suki@popsoft.com.cn



你我相遇骄城，我对你、你对我敬一个礼，
仿佛每个人有两个童年，
仿佛爱情随时可能出现，
仿佛每种脸孔都很顺眼，
仿佛说什么做什么心甘情愿……
让我们在这花花世界集体游戏！

在《第九城市》之后，我们又迎来了一款大型社区游戏——《骄城》（Joycity）。在各色网络游戏纷纷粉墨登场的今天，Joycity以其清新亮丽的画风、丰富的游戏格局、贴近现实的城市功能一下子吸引了我，让我倘佯其中，仿佛将潜在的另一个我带入其中。



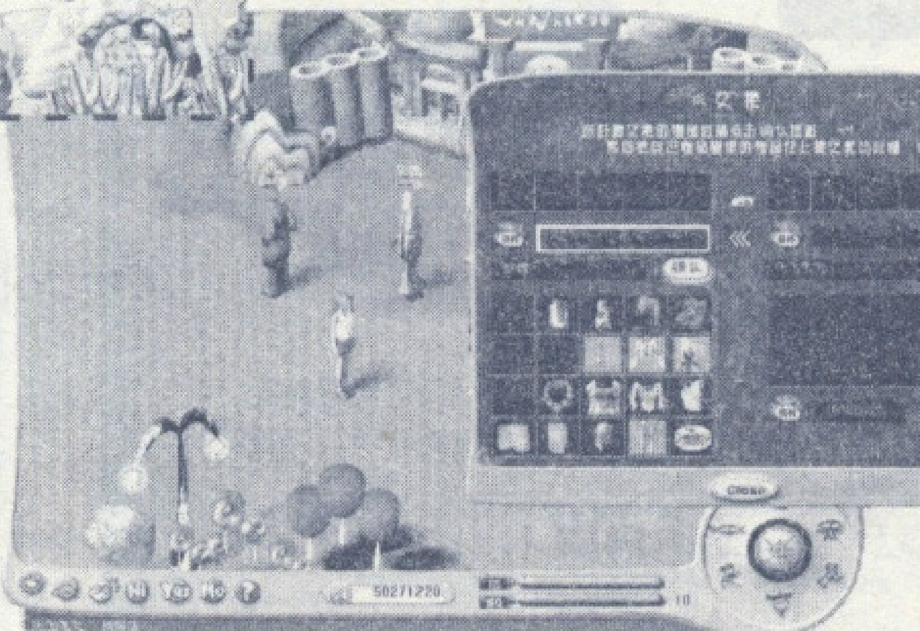
Joycity为我们设计了一个新奇引人的故事背景：20年前，Joycity还是一个被海洋覆盖的幽蓝水世界，统治者为了能够加强与外界的交流，准备像圣经里所说的那样，集全城之力在海底建造一座通天塔，让它成为Joycity与外界交流的桥梁。人们纷纷奔走相告，整个城市的居民全都动员起来加入这项史无前例的浩大工程中。所幸这一次没有上帝的刻意刁难，通天塔在人们殷切的目光中日日成长，终于如期完成了。

然而当城市中的居民满怀希望地登上通天塔，他们所目睹的却并非想像中的世外桃源、美丽天堂，恰恰相反，目光所及之处只有死一般沉寂的海水。犹如从云端一下坠向地面，人们的热情像是被水浇灭一样迅速冷却下来，通天塔也只能孤零零地承受着无助感和海水的冲击。随着巨大的通天塔坠入海面，海面上浮起6块大陆，它们就是奥林匹亚大陆，从此，Joycity的居民们过上了快乐的陆地生活。这6块大陆都有着各自的特点和一个美丽的城市，它们分别是：宙斯市、丘比特市、阿波罗市、维纳斯市、罗密欧市、朱丽叶市。

宙斯市是这6个城市中最为重要的一个，因为大部分的重要建筑都建在这里。比如市政府，在这里玩家可以办理市民登录、家庭登记以及结婚等手续。和其它正在逐步完善的城市一样，宙斯市也在不断地发展周边地区。当然，到底能够建立成一个什么样的城市，还要靠我们玩家的努力。

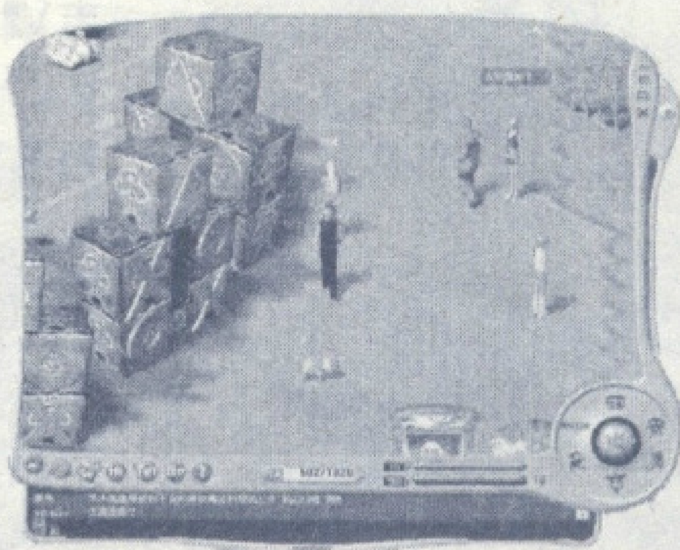
丘比特市位于宙斯市的西面，这里是音乐之都，到处可见带有音乐气息的建筑；阿波罗市位于宙斯市的北面，是个以各项娱乐为主的城市，像个大型的娱乐城，在这里你可以洗去一身的疲劳，尽情享受游戏带来的无限乐趣；而维纳斯市位于宙斯市的东面。这3座城市以宙斯市为中心，为Joycity的居民们提供周到的服务。

其实，刚一看到这6个城市的名字，就已经能够觉得游戏对城市定位的设定了。不过这里要谈的是令笔者最感兴趣的两个城市——罗密欧市和朱丽叶市。相信大家对于莎先生的这幕爱情悲剧都是耳熟能详吧，呵呵，不过在这两座城市里，除了美妙的爱情以外，还有非常有趣的事情会发生哦。“叮咚，现在时间是晚上21点整”，随着大钟报时的话音刚落，奇怪的事情发生了。咦？我怎么变成了圆头圆脑的大南瓜？哈，从现在开始直到游戏中的第二天凌晨5点钟，各位身处朱丽叶市，想要品尝爱情果实的男士只好安安静静地当一个大南瓜了；同样，因为受了魔法的影响，在这个时段里，身处罗密欧市的各位小姐只好做一个秀丽的小南瓜了。

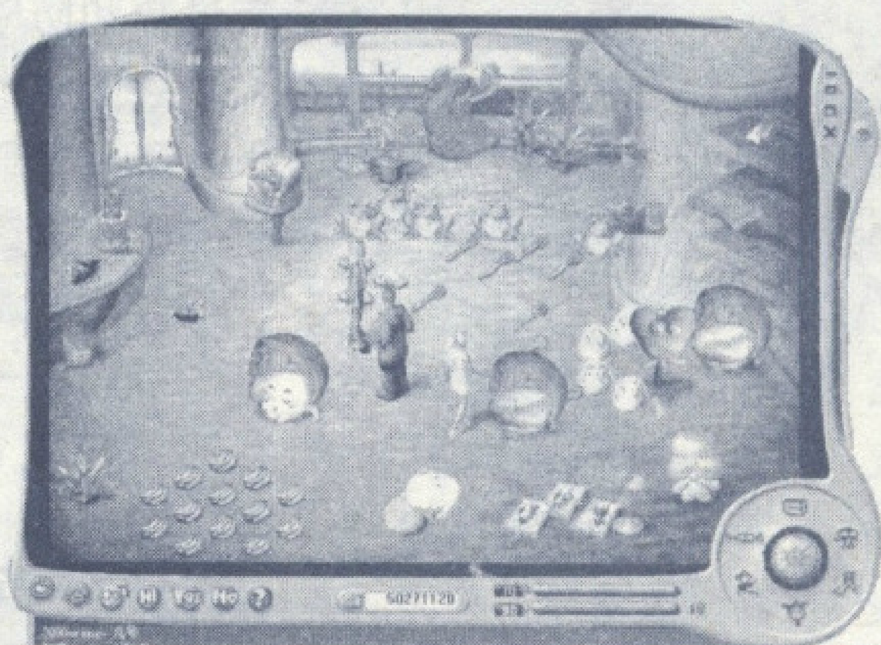


在游戏中，制作公司为了别出心裁还设计了一道神谕，使整个大陆的人在一定条件下可以变幻自己的样子。想当一回花仙子吗？你不再需要那枚神奇的钥匙，你只需来到Joycity，轻轻说声：变！看，你已经是自己想要的样子了。家里没有条件像国外那样养一只可爱的小猪宝贝吧，那么在Joycity里不妨让你的他变成小猪哄你开心一下吧（可不要告诉他这是我出的主意啊）。当

然了，如果你想在这里和现实中的自己完完全全脱离开，甚至包括性别也是可以的，变男变女随心所欲，这可谓是大胆创新了吧。



游戏中的人物形象设计十分有趣，从5岁的阿猛到21岁的小露、志雄，一共有6个主要人物形象，他们分别是年纪小小却喜欢臭屁的阿猛（5岁）、长着小猪鼻的可爱女孩莹莹（6岁）、天生丽质有着模特身材的波子（18岁）、有着猪的气质且性格突变的飞哥（19岁）、常常借钱捐款却不还的好心肠的小露（21岁）以及对教育制度极为不满的志雄（21岁）。



玩家一点也不用担心仅有6个主要角色的设定不能把自己与其他玩家区分开来，由于Joycity里运用了极为丰富的服装搭配方法和数量众多的发型设计，使得每个玩家在服装、发型上都能很好地体现出自己的个性，不但易于突出区别，使得游戏整体画面更加缤纷多彩。

而且Joycity还为大家提供了形态各异的肢体语言，凭借优秀的图像引擎，6位主人公活灵活现地展现在大家面前，人物的一举一动、一颦一笑无不显得十分真实、生动、栩栩如生。而且，为了保持游戏的新鲜度、增加可玩性，制作公司还特别提供了许多具有不同魔力的小饰物，玩家在购买并佩戴这些饰品后，就可以进行角色转换或者是性别更替，这样一来，是不是更有趣了呢？

除了主要人物形象活泼可爱、各具特色之外，连游戏中的NPC也是十分怪异可人的，像衣着奇怪的市政厅公务员、阿三哥的公寓管理员，还有长了衣架脑袋的服装店服务人员，真可谓奇形怪状呢。

在PK当道的网络时代，Joycity独辟蹊径，以玩家之间的互相交流、情感沟通为目标，为那些已经厌烦了生生死死的玩家们开辟了一方净土。在这里，玩家们可以充分展现自己不为人知的另一面，尽情释放自己；在这里，没有胜利、没有失败、没有鄙视、没有成功，有的只是友好的氛围、和谐的生活。

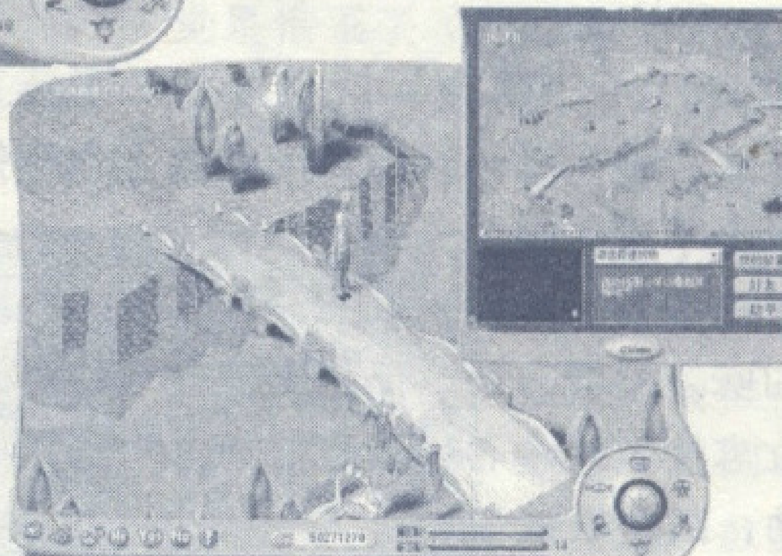
Joycity还为大家提供了方便快捷和更为有趣的交流方式，除了在对话框里进行交流以外，你还可以在各种俱乐部里通过自己的才艺表演与其他玩家进行面对面的交流。如果你的级别达到一定水平，你甚至可以让其他玩家与自己表情一致，或者和他开个小小的玩笑，把他变成一个可爱的猪宝贝，怎么样，想不想亲身体验一下？

既然在这个和平的城市中不存在PK，那么生活就一定要安排得丰富多采，那样才会把更多沉迷于PK的玩家吸引到这里来进行建设。Joycity里设计了多达30种的各种建筑，市政厅、任务中心、广播台、聊天建筑、咖啡屋、教堂、商店应有尽有，还有为各色小游戏设计的建筑，像为迷你游戏设计的游戏建筑、可以玩找茬游戏的建筑、有胡拉游戏的建筑等，它们颜色鲜艳可爱、造型独特、怪诞，甚至超乎你的想象。

前面我们提过，在朱丽叶市和罗密欧市的晚9点到次日凌晨5点钟，一部分特定人群会变成大南瓜，那么劝你早早回家静心等待这个时刻的到来，不然被不明真相的新玩家拣回家可就惨了（^_^）。所以，是时候拥有一个属于自己的小家了！

你可以从公寓的保安那里购得房屋，接下来你所要做的就是如何把自己的蜗居布置得独具特色、既温馨又可爱了。

在Joycity里，玩家可以对“家庭娱乐生活的网络现实化”有一个深刻的了解和切身体会了，在这里你可以看到完全智能化的家用电器。这些电器不仅具有与现实生活中电器同样的功用和性能，更使传统社区游戏中的家庭概念跨越了“文字加图形”的双媒体框架，成为多种媒体工具交互作用的中心，而且玩家还可以在选购的时候设定玩家自己最喜欢的颜色。快快打扫干净小狗窝，布置新家吧。



现在，Joycity在众多玩家齐心协力地努力下已经初具规模，正期待着更多玩家把它建设得更加完善，更加欣欣向荣。

◆北京 小九

83

制作	Jcentertainment
发行	第九城市
载体	CD×1
类型	图形MUD
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



我是个三国迷，《三国志》系列、《三国英杰传》系列，《烽火三国》……这一部部经典之作不知伴我度过了多少个不眠之夜。刘备的仁德、孔明的才智、曹操的狡诈、关羽的忠义，多少次让我食不知味，感慨万千！所以当我刚刚看到《三国立志传》这个名字就已经无法抑制心中的激动，跃跃欲试了。

《三国立志传》安装需要500M硬盘空间，不是很大，开场的动画做得很一般，实在无法与《三国志》系列相提并论，难道这又是一个粗制滥造的游戏吗？我开始有点失望，但游戏一开始，便立刻改变了我的看法。

与其它许多三国题材的游戏一样，游戏的主角被设定为刘关张这一方，故事时间背景是群雄并起的三国乱世，游戏的切入点是刘关张桃园三结义。但不同的是，《三国立志传》的首场战斗竟然是因为3个黄巾军士兵抢走了刘关张结义用的桃子，双方言语不和而引发的（《三国演义》里是这样写的？）。随着游戏的展开，我对这部游戏的肯定度也在逐渐上升。总的来讲，《三国立志传》给我的感觉有点像是一部“大话三国”类型的游戏，对白诙谐幽默，人物造型活泼可爱，对场景的刻画也算得上细致入微，在玩过了《三国志Ⅷ》这样严肃的“重量级”游戏之后，享受一下《三国立志传》带来的轻松感觉也蛮不错的。

《三国立志传》是一款策略＋角色扮演类型的游戏，高自由度是这个游戏的一大特点。游戏中近百个关卡架构出网状结构的剧情，其发展方向完全由玩家决定，你既可以先抢占土地肥沃的襄阳，也可以先夺取兵强马壮的西凉，一切都可以按照你自己的意愿和战略认识来进攻和防守，开创属于自己的三国时代。各关卡的难易程度不同，产生的结果也不尽相同，真正为玩家提供了一个自由驰骋的空间。

另外在游戏中加入养成的要素也是这个游戏的一个亮点，游戏在这方面确实下了一定的功夫，共分了武力、防御、速度、长兵器、短兵器、弓箭、火计、水计、巫术、人术十大项的学习，每一大项下面又分了若干小项，涵盖面非常广泛，而且还设定了许多影响上课效果的因素，比如老师的口才、弟子的学习力、弟子的人数等，使游戏更符合实际。玩家可以根据自己的需要培养出有不同属性专长的人才，组织出自认为最有个性和攻击力的特种部队。玩家的部属可分为文官及武官，文官主要擅长巫术及火计、水计等兵法的操纵；武官则主要依靠兵器及弓箭杀伤敌人。如果你崇尚计谋，整日幻想着“运筹帷幄之中，决胜千里之外”，那么就要培养文官，多安排法术布阵训练；如果你喜欢关羽、赵云这样有万夫不挡之勇的猛将，那么就要多进行长短兵器的训练；或者你很欣赏黄忠这样能百步穿杨的神射手，那就开办弓箭课程吧。总之，实际战斗中需要的技能你都能在“学堂”里学到。







俗话说：“红粉

送佳人，宝剑赠英雄”，文官武将的装备自然马虎不得，《三国立志传》在这方面也做得中规中矩。游戏中共设计了300多种物件，主要分为三大类：武器、防具和饰品。玩家如果能依照部属擅长的属性为其挑选出最适合的配备，便能使其以一当十，如虎添翼，发挥最大的战斗力。比如说给关羽配备上“偃月刀”、给黄忠配备上“火云弓”、给赵云配备上“破龙枪”，他们便会更加勇不可挡；而对文官而言，对计谋的掌握程度直接影响他们的杀伤力，你可以在书铺购买各种天书、锦囊以提高文官的计谋。经过你精心调配而组成的军队必然可以凭借丰富各异的武技以及眼花缭乱的计谋将敌人打得落花流水。





《三国立志传》另一个有特色的地方就是提供了一个招兵买马的场所——客栈。每当你完成了一个相关的任务，如占领了某座城市之后，在客栈中就会出现在野武将供你招募，其中不乏像紫虚上人这样的世外高人，但是能力越强的人需要的费用也就越高，如果囊中羞涩怎么办呢？不必担心，游戏设定了拉拢这个项目，你可以让魅力值高的武将对其进行拉拢，友好度上升了，钱的事情自然也就好商量喽，如果你能尽快将各种能人异士招入麾下，又何愁霸业不成？



作为一个喜欢《三国演义》玩家，对书中所描述的几个经典情节自然有着深刻的印象，希望在游戏里得到艺术的重现，在这一点上，《三国立志传》也没有令我失望。

在游戏里生动地刻画了诸如关羽过五关斩六将、赵云在长坂坡百万军中救阿斗、刘备三顾茅庐、诸葛亮草船借箭、赤壁之战等一系列脍炙人口的三国故事。在场景的表现和故事的发展上基本符合史实，只是在语言上加入了一些搞笑的成分，使玩家在拼命搏杀之余始终保持一种轻松的心态。

最后来谈谈这个游戏的画面、音乐以及音效，这些也都是玩家非常重视的方面。客观地讲，《三国立志传》在这几个方面也都做得可圈可点。虽然游戏对人物刻画采取了诙谐的表现方法，但绝不是敷衍了事，每个人物都经过精心刻画，各有各的特点。在场景表现上，既有巍然险峻的摩天岭，也有百花盛开的凤仪亭，更有神秘莫测的毒龙潭，而且还配以各种优美的乐曲烘托气氛，或激昂、或委婉、或喜悦、或悲壮，与场景融合得恰到好处，再加上全中文的语音，可以算是比较出色的游戏。至于游戏的计谋效果，我感觉是借鉴了《幻世录》的成功经验，玩过这个游戏的朋友一定还记得那如梦如幻的光影所带来的特技效果，是不是很出色呢？

至于游戏的不足，我想主要就是开头的动画做得有些漫不经心。不过，瑕不掩瑜，《三国立志传》仍可以算得上一款独具特色、可玩性很强的三国游戏，如果你和我一样是个三国游戏的爱好者，那么这款游戏一定能带给你非凡的乐趣。

◆北京 逸帆

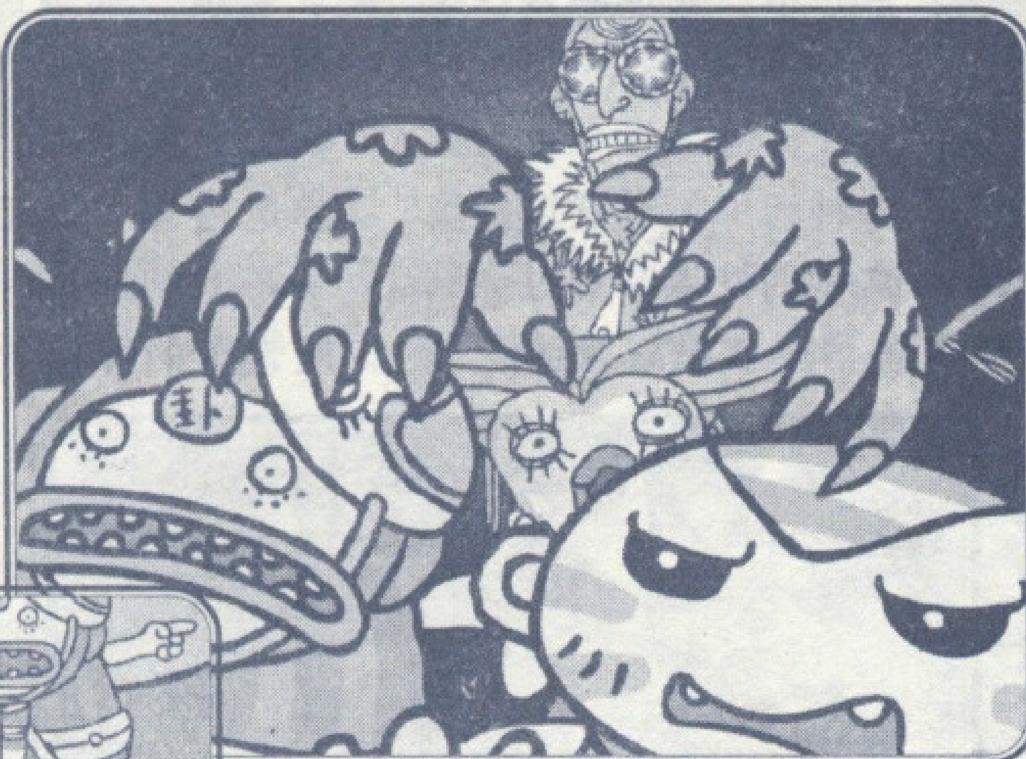
82

制作	光谱资讯
发行	光谱博硕
载体	CD×2
类型	角色战略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

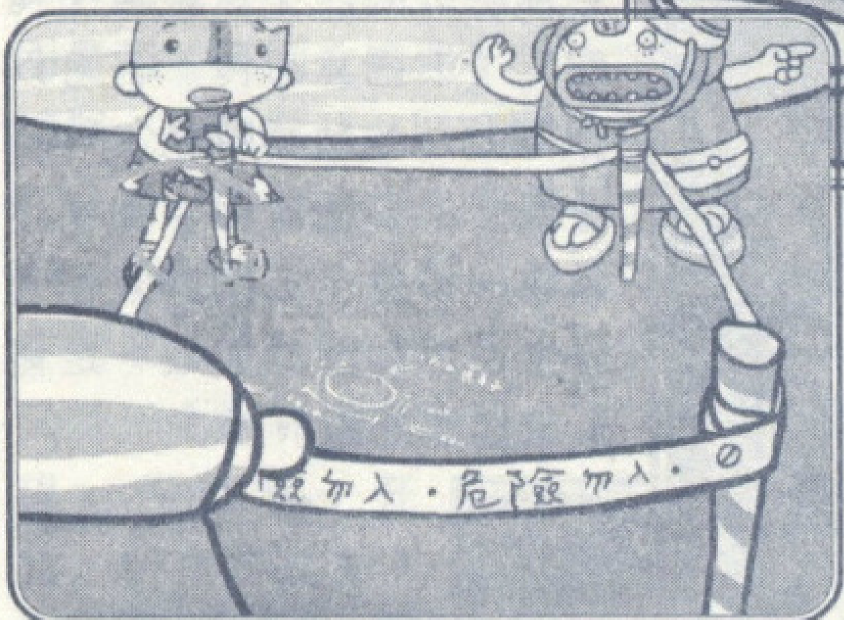
大家一起救小力



《小力失踪事件》是一款很不错的另类小游戏，制作它的是风雷小组，也就是2000年10月份成立的风雷时代。风雷时代的名气在大陆倒不算是十分响亮，因为这款《小力失踪事件》是他们从TGL独立出来后的第一款游戏，但是相信大家一定听说过他们开发的《守护者之剑》吧，所以风雷小组的实力还是不可忽视的。



传说在遥远的MAD星球上，有着和地球一样的环境和各种稀奇古怪的生物。我们可爱的——OH，是多病的小力，生下来就是一个无菌小孩，所以人称“病娃娃”，他最爱做的一件事就是打喷嚏。于是他每天都戴着一个大大的白口罩，只露出一对小小的、可怜的眼睛，更要命的是，大魔王居然对他的喷嚏产生了很大很大的兴趣，认为这是世界上最纯净美丽的声音，便把他抓了回去，准备好好培养这个多病的小力。这下子MAD星球上的居民们可急坏了，又是贴告示又是发新闻。终于，我们盼来了一群正义与坚强的伙伴，那就是：小男、细菌、白乔治、大嘴、莎莎，我们的目的就是让这群可爱的小伙伴通过危机重重的关卡，把小力救出来。



不论是小力还是小男、细菌，或者该游戏里的任何一个角色，都不像以前那些可爱的Q版形象，用两个字来形容，就是：另类！

说实话，这些角色设计给我的感觉更像是小孩子涂涂抹抹弄出来的。小力的大半个脸完全被白口罩遮住了，只露出一对眉毛和一对小眼睛，而且他的眉毛永远都像个“八”字形，似乎整天都有想不完的忧愁，一对小眼睛其实就是两个小圆圈，居然连瞳孔都没画出来。而可爱的莎莎则像小学生画的“美女”一样，大大的眼睛上长着两排长长的睫毛，一张嘴巴好像一个月牙。更特别的是，所有的人物都没长鼻子哦！也许外星人都是用嘴巴呼吸的吧，呵呵。

据说，这款游戏专门为欧美地方的玩家们设计。也许那边更喜欢这种简单得你我都可以画出来的形象吧，这倒是一个有趣的现象。

相信这款小游戏最大的卖点就在于它的玩法了，因为它实在是一款比较另类的小游戏：

第一关 汉堡吃到死！

什么叫做“汉堡吃到死”呢？我们角色里的细菌可是吃汉堡高手！玩家要做的，就是非常非常快地制作汉堡，然后让细菌吃下去——恶心的事情出现了：细菌每吃掉一个汉堡，胃液就会涨一点；当胃液满出来的时候，就可以当作武器吐向敌人了！其实在游戏里，画面做得还是蛮可爱的，并不会让玩家感觉不舒服。





制作者们也应该有一点启发。

目前市场上所谓另类的游戏并不是很多，尤其是大陆。而国外这方面就比较典型了，比如以前出的一个叫《南方公园》的游戏，主角所使用的武器居然是——一阵叽叽咕咕后手里拿着的一坨黄黄的、带着热度的XX！相信大陆的游戏制作者们很难想像，这样的设计也能称作游戏？其实游戏的本质就是让人在一天的辛苦后能换换心情，放松一下。

尤其对于工薪阶层而言，可能他们更喜欢这种小巧而有趣的游戏。不要以为工薪阶层的玩家只会玩翻牌、扫雷，那是因为我们制作者所做的这方面的游戏实在太少了！有眼光的企划应该能看到，工薪阶层的市场潜力其实非常大！

说到企划，我个人认为台湾的手法比大陆更成熟。就拿《小力失踪事件》而言，这次发行的游戏居然就是1、2代同时包装发售！另外还有限量的精装版，附上小力明信片、马克杯、小力布偶等。在此之后，将会继续发布《小力失踪事件》的周边商品，包括故事绘本、音乐原创、DVD动画等。我们大陆制作者们是不是可以从这里看到：其实小游戏也可以做大文章的！

◆云南 波顿

第二关 人头打到爆！

哇塞，怎么这些名字都酷得这么恶心呀？呵呵，其实并不是经常出现血腥的东西。

在第一个场景里，莎莎被抓了！玩家要让小男迅速地打掉莎莎身边的障碍物，还得躲开两边大炮发来的炸弹。要命的是，刚把莎莎身边的东西清除了，却多了一门大炮，更多的炸弹向小男飞了过来！建议：心理素质不好的玩家不要玩这关。

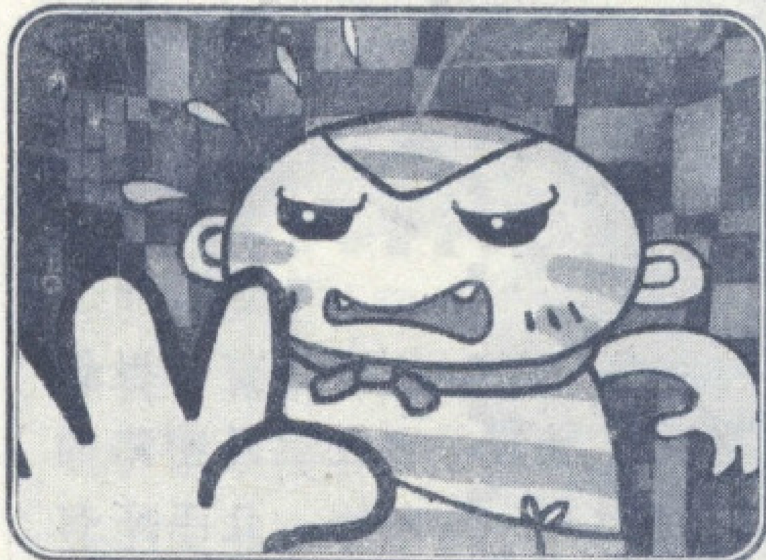
在第二个场景里，同伴们居然都被抓了！这回可惨了，一下子得救那么多人，还真有点忙不过来。

第三关 魔音传脑！

这次简直辛苦得要命！莎莎被抓了，我们又得把莎莎救出来。因为不小心吵醒了拉子，大嘴只好不停地躲拉子嘴里吐出来的脏东西（怎么又是用吐的？恶心哦……），还得接住从天上掉下来的安眠药，再喂给拉子吃。快快快，让我们把拉子哄睡吧！

第四关 小力收音机！

所谓越到后面，越是游戏高潮，这话一点都不假。因为在这一关里，我们要为小力的生命安全而拼命奋斗。



我们要做的就是控制球棒的运动去接住被关在奇怪空间里的小力。什么？这很简单吗？可是如果接不住，建议玩家们立即闭上眼睛！因为一旦接不到小力，小力就会碰上陷阱，不是被针刺死就是被怪兽咬死！血腥味十足呵，玩这关的时候千万别吃东西。

就像读书时作文一样，一般结尾都要写上个什么什么启示，这款游戏也确实可以给我们一些启示，至少对国内游戏

76

项目	内容
制作	台湾风雷
发行	北京怡华
载体	CD×1
类型	益智冒险类型
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

大话西游



国内三大门户网站之一的网易公司在收购著名网络游戏《天下》的制作公司后，正式进军游戏制作领域。这次的《大话西游online》在取材上就已经得到了很高的分数，由于《大话西游》电影的独特性，游戏被定位在神怪武侠RPG这一类型上，同时，网络游戏的互动性也会吸引众多的爱好者投身其中。

游戏的背景，这一点曾经是我最关心的，游戏将会如何分配众多玩家的角色，以及如何将大家融合到一个大背景中去。从主页的介绍来看，制作者对于整个故事的把握还是相当好的。

话说一日，如来佛祖于灵山大雷音宝刹唤聚诸佛、阿罗、揭谛、菩萨、金刚、比丘僧、尼论法讲道，谈及天地大数及众生善恶，见人间苦难，慈悲心起，特召南海观世音菩萨，言有大乘佛法三藏，能渡亡脱苦，寿身无坏，需有佛缘之人诚心拜求，克九九八十一难脱去肉身方能取回，以此经文传于东土，便可以解此厄难。佛祖言取经之人虽正在人世轮回，却已忘却前世因果，必须经人点化，方可求得正果。消息传开，神、魔、人三界一片骚动，出于各种目的，纷纷开始寻找取经人。





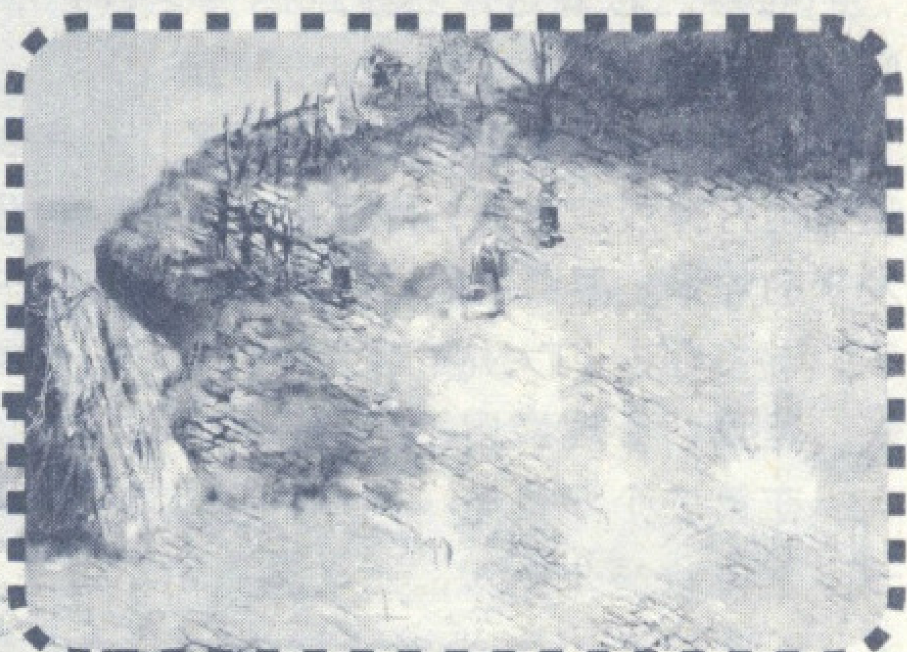
天下风云再起，玩家偶然被卷了进来，亲历了这一场十数万年方轮回一次的神、人、魔界大碰撞……

这样子的构思相信各位都没有什么意见，如果人人都当至尊宝、紫霞，到时候必将大乱，所以在游戏中，你作为一个旁观者去参与《大话西游》，点化取经之人，尽力去推动情节的发展。

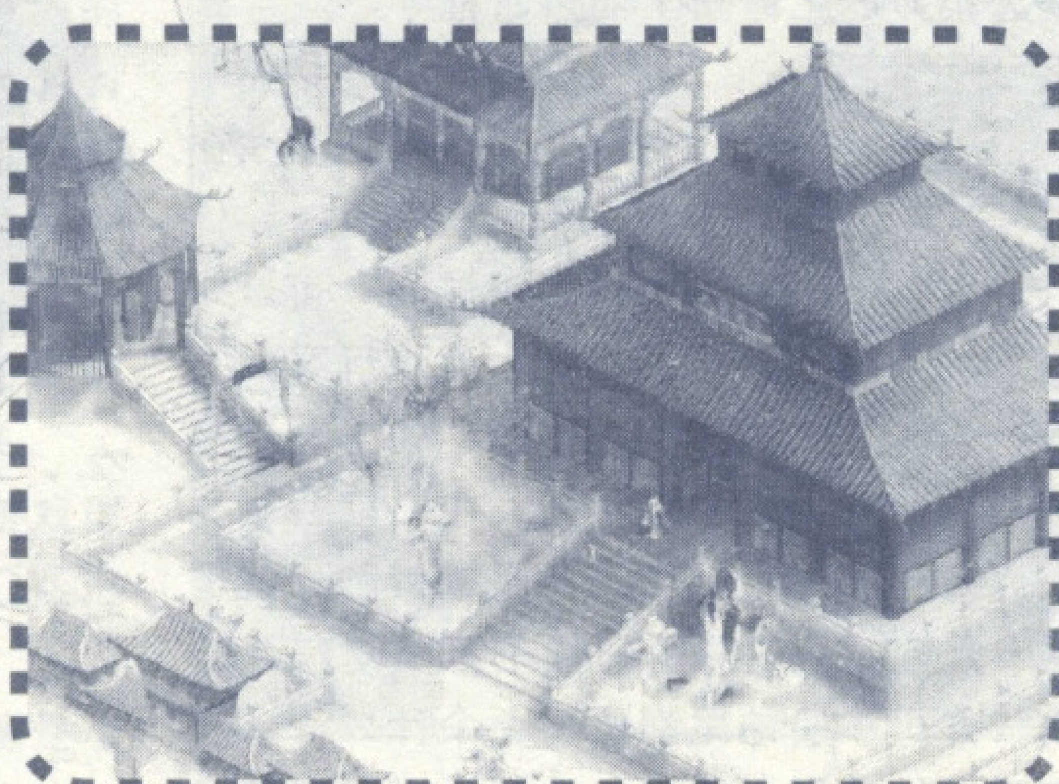
整个游戏世界分为4个大陆，分居东、南、西、北。

东胜神州：这是整个游戏中最美丽的大陆，同时也是齐天大圣的出生地，这里的敌人总体来说都比较弱，应该说是爱好和平、喜欢风雅人士的居住圣地。

北俱芦洲：该地正好与东胜神州相反，是一个寸草不生、常年被冰雪覆盖的蛮荒之地。由于温度较低，此处的猛兽个个体形巨大、皮坚肉厚，是一个极其危险的地方。不过不入虎穴，焉得虎子，有些宝物只能在这里找到，如何取舍就看各位的了。



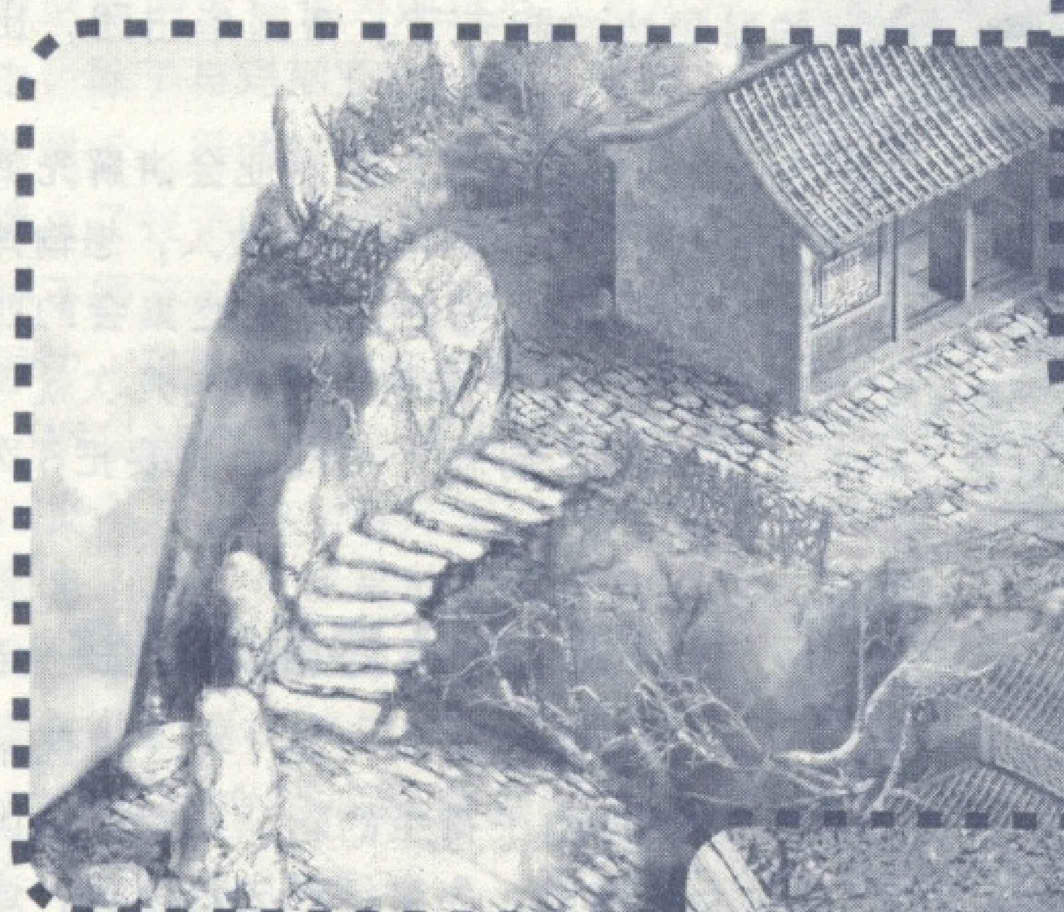
西牛贺洲：此处乃是神仙之地，很多人到此求仙问道，不过真正成功的还是少数。此处也是各位玩家拜师的好去处，菩提祖师就住在灵台方寸山的斜月三星洞中。另外，由于仙人众多，各种灵丹妙药自然也不少，据说登天梯也在这里，不过没人见过。



南赡部洲：这里是整个世界中人口最密集的大陆，几乎所有的人类都在这里居住，正因为如此，这块大陆充

斥着丑恶。因为私欲，人们自相残杀；同时，这也是一个美丽的大陆，人们辛勤工作、互相帮助。







《大话西游online》一改以往网络MUD游戏剧情空洞的特点，加强了剧情的要素，游戏的剧情完全可以成为一个完整的单机RPG。游戏由一条明显的主线构成，然后加以众多的分支，当然结局还是单一的，总不能让妖怪吃了唐僧吧。此次《大话西游online》仅仅是全部故事的一部分，将来还会推出后续版本，以此来完整地诠释《大话西游》的精髓。这次各位的主要任务就在于寻找唐僧、猪八戒、沙僧和至尊宝，在引导他们走上取经路的同时还需要让至尊宝恢复齐天大圣的本来面目，任务将会是非常艰巨的，喜欢挑战的玩家绝对能够从中找到乐趣，至于之后的取经故事则会在游戏上市后继续扩展。

据制作公司的说明，此次《大话西游online》的场景将会极其庞大，所以在赶路上花费的时间会较多。有鉴于此，游戏提供了传送点，这样就不需要长途跋涉，能有更多的时间来干正事了。

游戏的操作是比较重要的，一个操作感很差的游戏会让人失去耐心，即使它在其它方面做得很出色。《大话西游online》采用了最近非常普遍的全鼠标控制，这点没什么好说的。游戏出色的地方在于人物的自动寻址，我曾经下载了演示版，在演示版中，没有出现人物卡在一处不动的情况，基本上都能选择最佳路线，即使目的地与出发点之间的道路非常曲折，这点确实很值得称道，我平时最烦有这个毛病的游戏。当时的《帝国时代》在这方面也没能做到完美，希望在《大话西游online》正式版推出后还能保持这个优点。

游戏画面，游戏采用了独特的五头身人物造型，看上去既可爱又不失严谨。在场景的布置上也颇见功力，小桥流水，在画面上各位完全不用担心，正如制作公司所宣称的那样，唯美主义和Q版漫画风格相结合。

《大话西游online》的介绍到这里差不多结束了，相信各位对这款游戏已经有了一个全面的了解，这确实是近期最值得期待的一款网络游戏。

◆浪潮游戏 fORce

84

项目	内容
制作	网之易信息技术（北京）有限公司
发行	网之易信息技术（北京）有限公司
载体	CD×2
类型	图形MUD
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

樱花大战



行动，要好好利用8次行动的时间）。第2天一早，在舞台上排练的樱和堇发生了纠纷。在上前阻止的大神结结实实地挨了两个耳光之后，敌人来袭的警报也响起来了。帝国华击团，出击！

初次的战斗，玛丽亚会讲解光武的操作。不过面对超弱的敌人，想输掉实在是太难了。BOSS是黑之巢会的四天王之一叉丹，用必杀技攻击几次就可把他干掉，别忘了在此之前要把8次"庇护"用完。

第2话 敌人是黑之巢会

正在检票的大神，在一声巨响之后见到了花组的新队员——中国少女李红兰。先带红兰去经理室，途中可买下她的明星卡，谈话结束后送她去房间。晚上，红兰前来拜访，并邀请大神去她的房间玩。进入自由行动模式后，大神可以去和红兰打花札，并救助在游泳训练中抽筋的堇。



第2天在《爱是钻石》的演出中，粗心的樱又捅了娄子，而舞台也因此倒塌了……夜间，独自修理舞台的大神遇到了神秘的美女，却让来送便当的樱产生了误会。

想不到黑之巢会的总帅天海这么快就现身了，为了守护帝都铁塔，花组再次出击。在这次战斗中，敌方出现了远程攻击的蒸汽火箭，不过由于擅长大范围攻击的红兰的加入，战斗依然很轻松。BOSS开始以"影"形态出现，攻防都很高，我方可利用蒸汽锅炉进行恢复。几回合后随着翔鲸丸的炮击，BOSS的本体就会出现。在"庇护"用完之后，大家可一拥而上将他解决掉。

而那神秘美女的正体，原来就是帝击的副司令——藤枝菖蒲。



20世纪初的日本太正时代，自明治维新以来的文明开化已进行了50余年。随着西洋文化和日本传统文化的交汇融合，帝都·东京逐渐成为现代化建筑鳞次栉比，蒸汽铁道、地下铁道纵横交错，马车、人力车、蒸汽车川流不息的繁华都市。然而这也是一座有着怪物和咒术等非现实存在的魔幻都市。

第1话 帝都·花之华击团

接受了"帝国华击团·花组队长"任命的海军少尉大神一郎，奉命来到指定的合流地点——上野公园。而在纷飞的樱花之中，来迎接他的正是花组的新人——真宫寺樱。两人一同来到位于银座的大帝国剧场，见到了花组的另外3位成员：爱丽丝、神崎堇和玛丽亚·桔。虽只是短暂的接触，大神也已隐隐感到今后的前途多难了吧（笑）。在经理室见过醉醺醺的米田大叔，大神竟被安排去执行所谓的"便装任务"——检票。

检票工作结束后，大神就可以进行自由行动了。顺便熟悉一下剧场内部的构造，并在小卖店买下樱的明星卡。最后前往经理室去见米田询问华击团的事情，却被兜头浇了一盆凉水——这里是"帝国歌剧团"，而花组都是歌剧院的女演员。

晚间，消沉的大神被安排巡夜（可选择与樱一同

第3话 我是个不称职的队长？

最近玛丽亚的情绪似乎有些低落，身为队长的大神也为她担心。自由行动中，除了与玛丽亚交谈外，别忘了买明星卡。行动结束后前往舞台轴，却遇上了柱子倒塌事件，悲哀的男人大神不得不死命扛住。而此时用单手解围的，正是从冲绳归来的花组队员——桐岛神奈。身为空手高手的神奈，提出与大神切磋一下，之后还会亲自下厨。在回房的路上，大神拾到一串项链，原来是玛丽亚不小心遗失的。看她那焦急而不安的神色，项链之中到底藏着什么秘密呢？



紧接着发生了战斗，强力伙伴神奈的加入，无疑令我方的实力大增。靠近BOSS刹那后，会发生剧情，大神为了救助小孩而负伤，而刹那也因此逃脱（也可以让樱去撞枪口，后面的情节会稍有不同）。

一向冷静的玛丽亚，怒责大神是不称职的队长，大神自己也一度产生了动摇。当坚定了自己的想法之后，刹那却突然出现，爆出了玛丽亚不为人知的过去。被激怒的玛丽亚单身去找刹那“理论”。第2场战斗虽然缺少了玛丽亚，但凭借大家的齐心合力，大神很快就可以移动到玛丽亚机体的旁边，只是她已被刹那掳去。为了救玛丽亚，大神一人跳上了刹那派来的汽船……



在队友的帮助下，大神救出了玛丽亚，并终于获得了她的信赖（还有芳心吧）。这下刹那可惨了，虽然能在1回合内移动2次，但是一旦被围在角落里也只有白白挨打的份儿了。上吧，华击团！

第4话 暴走！暴走！大暴走！

爱丽丝好高兴啊，原来明天就是她的10岁生日了！所以当她提出约会的要求后，大神当然是满口答应了。接下来爱丽丝会要求大神帮她挑衣服，想凑齐全部迷你游戏的人千万别错过。

次日，在前往爱丽丝的房间之前，大神还有自由行动的时间，其中比较重要的是在大道具间的迷你游戏和购买明星卡。之后约会开始，两人在浅草玩得很开心，狡猾的大神还在小摊上买了廉价项链送给爱丽丝，轻易俘获了她的芳心。不过乐极生悲，在活动写真馆里，被影片吓倒的爱丽丝灵力大爆发，造成了重大破坏……。回到帝国剧院后，两人被要求好好反省。而爱丽丝感到大家都把自己当成小孩子，驾驶着光武负气出走了。

战斗的第1阶段是救出爱丽丝，将大神和樱的机体移动到爱丽丝机体的两侧就可以说服她。之后要面对四天王之一的罗刹，利用爱丽丝的空间移动打开庭院大门的开关，其他人才能移动到罗刹所在地。所以当罗刹询问大神哪位队员最重要时，不要选择爱丽丝，并把“庇护”使用在该队员的身上。而在众人必杀技的围攻下，罗刹也是撑不了几个回合的。

第5话 与花一起盛开！少女的意气

由神崎堇和桐岛神奈主演的新剧《西游记》上演了，搞笑的效果是不错，两人在台上却打了个鼻青脸肿。队长大神的劝告，似乎也没有什么效果。进入自由行动后，大神要以约会为诱饵哄堇和神奈开心，而买明星卡则是例行公事了。



在作战室的会议上，3人被要求去深川的废屋执行侦察任务。出发之前，大神还可以四处闲逛一小会儿，其中在格纳库与红兰的对话最为重要，可将大家的光武改进为攻击型或防御型。



进入废屋后，再次发生争吵的堇和神奈各走一途。至于大神，其实选择去追谁都无所谓，反正后面会发生与另一人如出一辙的剧情……。在治服了令神奈和堇害怕的蜘蛛与蛇后，3人终于发现了四天王之一的红之弥勒。

战斗开始时，队员被分成两组，活用各人的必杀技清除敌人和障碍物、尽快合流是当务之急。除了大筒、蒸汽火箭的威胁之外，弥勒的亲卫队“红蜂队”会不断出现，反正也没有经验值的设定，迅速登上高台是比较明智的选择。BOSS并不是弥勒，而是红蜂队X6，在“庇护”用完之后迅速解决它们就可以了。



第6话　帝都大崩坏！？

随着夏季公演的结束，花组迎来了千秋乐。检完票的大神在邀请椿吃饭未果之后，开始了闲逛。除了买明星卡之外（这样全部6种就集齐了），还要帮神奈把走失的孩子送回父母身边。之后，齐聚在沙龙的花组决定为神奈召开生日宴会，并各自分头准备起来，而平日就负责杂役的大神则照例充当打下手的角色。自由行动中要帮忙整理道具、搬桌子，以及和玛丽亚一起做菜（迷你游戏）。



宴会进行中，樱外出购买饮料。红兰提议在樱回来时吓唬她一下，爱丽丝、堇和神奈这些好事之徒当然是大力赞成。不过人算不如天算，吓到樱的不是她们的装神弄鬼，而是一个响雷。这时大神自然要前去安慰，樱也非常配合地切换到回忆模式中……第2声巨响则是弥勒的来袭，被困在地下室的大神和樱利用手枪和炸弹合力脱险。

这场战斗开始时队员又被分成两组，大神和樱要迅速启动墙上的机关打开门，其他队员借机恢复耐久值和气力。合流后全力对付弥勒的同时，要小心周围的整备品被变成胁侍。

打倒弥勒后，天海的“六破星降魔阵”发动了，帝都陷入一片混乱。偏偏祸不单行，刚才下意识发动灵力的樱也突然昏倒了……

第7话　赌上性命的决战

樱仍处于昏迷状态，花组的情绪也很低落。这时身为队长的大神，就要担负起鼓励大家的责任了。之后齐聚在作战指令室的花组，依靠蒸汽计算机的分析，在魔法阵中发现了妖力极强的一点。此时无论大神的看法如何，该处都会被认定为天海的所在地（主角的悲哀）。

这果然是陷阱，在那里迎接花组的是叉丹和大批的胁侍。困境中，樱乘坐翔鲸丸赶到，告知天海的藏身之处。于是花组兵分两路，一队阻挡胁侍的前进，另一队由大神带领直捣天海的老巢（分队时要记得把中意的女孩带在身边）。不过奇怪的是，叉丹似乎并未出全力阻止，而是摆出一副坐山观虎斗的架势……

第1战地形略为复杂，但只要把3个胁侍工厂破坏掉就可打开封印。在地下深处众人终于见到了天海，我方虽然只有4人，但一拥而上必杀乱舞，应该能在一两个回合将其搞定。再度站起来的天海能力增加有限，只是召唤出的8个“近卫”有点棘手。好在另一队的队员也及时赶到，只要活用好具备大范围必杀技的队员，天海依旧是没有什么还手之力的。

消灭天海后，花组安全撤离。黑之巢会虽然就此覆灭，可是和平真的就此来到了吗？

第8话　在和平的日子里要约会喔

前次的决战已过去了3个月，帝都在一片和平的气氛中迎来了太正13年的元旦。花组队员们也共聚一堂，相互祝贺。进入自由移动之前，恋爱度最高的女孩会跑来要求一起去神社参拜，考虑到恋爱度第2、第3高的女孩都可以约出去，各位大神队长就请按自己的想法行事吧。约会中，可以玩到最后1个迷你游戏——射靶。鼠标操作熟练的话，达成100的满分并不是很难的事。之后，花组的其他成员也会出现……

叉丹实在是个不识风雅的家伙，不但与手下的黄昏3骑士——猪、鹿、蝶一起跳出来打扰别人的约会，更召唤出强力的魔物——降魔。已经快到极限的光武面对降魔有点力不从心，应首先依照菖蒲的指示退避到鸟居里侧，待翔鲸丸炮击之后再用必杀或合体技消灭残敌。



战斗虽然取胜，但光武却无法继续使用了。在讨论对策的会议上，热血的傻瓜大神提出了“特训”的主张，而大家对此反响不一，最后还是决定各人按照自己的想法行事。

迎接特训归来的樱和神奈后，大神终于有了自由行动的机会。在这之前如果买齐了6张明星卡，前往小卖店就可从7张正月特制的明星卡中任选一张。就在此时，3骑士之1的猪袭击了银座，花组便乘坐最新型的冬瓜……oh no！是神武，前往讨伐。

在神武的强大威力之下，刚才还耀武扬威的降魔也变得不堪一击了。战斗中，面对猪的质问要回答“是”，否则它会被激怒而提升攻击力。

第9话 露出真面目的最终兵器

最近，副司令藤枝菖蒲总是被同样的噩梦所困扰，梦中的女子到底是……。

从米田处得到一本书后，大神准备在沙龙阅读，却遭遇了爱丽丝引发的小小骚动。很快，大神又接到前往地下仓库的指示。在仓库里，神色严肃的米田告知这里收藏着强大的魔力增幅工具——魔神器，而这也正是叉丹和降魔的目标。之后的自由移动，大神可以在地下通路设置防范机关，但面对花组的疑问一定要保守魔神器的秘密。



夜间，正在巡视的大神遇上了菖蒲，她的样子十分反常，而就在此时，敌袭的警报也响了起来。临行前，菖蒲将一支手枪交给大神，恳请他在自己暴走的时候……。

满天飘雪中率领降魔攻击帝国剧院的，是3骑士之一的鹿。设置在周围的4个魔来器会不断召唤出降魔，应优先破坏掉。如果分头行动的话，一定要注意在帝国剧院周围留下一定的战力，以免降魔乘虚而入。鹿的特点与刹那相似，可以在攻击之后再次移动，需要采取围而歼之的策略。另外，对于鹿的质问要毫不犹豫地作出否定的回答。

原来鹿的行动只是为了争取时间，此刻被叉丹所控制的菖蒲已将魔神器从地下盗出，并在叉丹的一吻之下变成了最强的降魔——杀女……

由于菖蒲的事，花组全体陷入了低潮。大神自己虽然也很难过，但仍要担负起队长的责任，一个个地找她们谈心，加以开导。紧急集合之后，就是对3骑士的最后1人——蝶的战斗。

这次的战场上布满了攻击范围很广的雷击器，一定要小心避开，或在一回合内破坏掉。蝶的实力仅次于最终BOSS，必杀技“雷电死牡丹”的攻击范围很大，除了注意不要站得太密集外，大神的8次“庇护”也要好好加以利用。

最终话 最后的审判

利用魔神器，叉丹从海中召唤出了圣魔城，并准备用灵子炮毁灭世界。时间无几，米田终于打出了最后的王牌——长



8000米的空中战舰，用主炮打开了圣魔城的大门，以大神为首的花组借机乘翔鲸丸突入了圣魔城内部。

在城内阻挡花组前进的是大量的降魔和复活的3骑士。途中队员们相继牺牲，最后到达圣魔城深处的，只剩下大神和所选择的女主角两人。打败杀女之后，她用自己的身体替大神挡住了叉丹的攻击。之后，叉丹终于亲自出战，不过实力极弱，凭借大神和女主角的合体技可以将他和周围的降魔一发KO。

被打倒后，不甘心的叉丹发动了灵子炮，却被米田堵了炮眼。此时，叉丹体内真的魔性苏醒，大魔王“撒旦”复活了。正当山穷水尽之际，杀女再次变身，这回变成了大天使米迦勒，并以神圣之力令死去的花组队员复活。在米迦勒和天父的祝福之下，大神和花组飞上天空，与撒旦展开了最后的决战……

最后的结局如何？各位大神队长还是用自己的眼睛去确认吧！

◆ 北京 村作

85

项目	内容
制作	SEGA PC
发行	天人互动
载体	CD×4
类型	策略
语言	中文
环境	Win 98/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	








基本操作说明：

对于没有接触过《特勤机甲队》系列的玩家来说，在被这款游戏唯美的画面和动听的音乐所倾倒的同时，很有可能被游戏一开始比较繁琐的操作设定搞得不知所措。没关系，只要按照下面的步骤来进行，就可以很轻松地上手。







1.首先听斐安·诺尔中校讲解任务说明，了解本关的战斗目的和胜利条件。

2.进入编组小队的界面，以3人一组的形式将本关需要上场作战的队员编成小队。注意，如果本关需要空降的话，还要在这个界面中将运输队员编队。

3.接下来进入部队编成界面，在此为每个队员配备战斗机器人（点击人物资料下面的空白栏进入配备画面），同时不要忘了给每个机器人装上武器。记住，在编组小队界面中选定参加战斗的所有人员，都必须在这一界面中编成到登机部队中去（包括运输小队），否则就会出现有队员没有登上运输机无法进入战斗画面的情况。另外，在进入某些关卡前敌人会有强大的空中阻截火力，致使运输机还没有成功降落就被打下来了，这时就需要在编队小组的画面中变成“空中战斗部队护航”。

4.完成上面的步骤之后就可以进入战斗地图了。注意，本游戏注重的是过关过程中的战术安排，前面几关即使任务失败仍然可以进入下一关，所以尽可能地争取胜利完成任务吧，否则这款游戏对你来说将毫无乐趣。

5.每个作战单位的下面都有两个数值，左边是行动力，右边是机体的耐久值。战斗采用半即时制，一旦安排好每个队员的行动步骤，点击“Go”后，电脑就会忠实地按照你的指示来行动。在整个过程中可以随时暂停来变更战术，审时度势、随机应变方能百战百胜。在战斗中注意各兵种的特性，因材施用。比如利用侦察机器人的大范围视线进行侦察（如果带上雷达增辐器可以看得更远），再用战斗机器人来作战，发挥各自的长处。

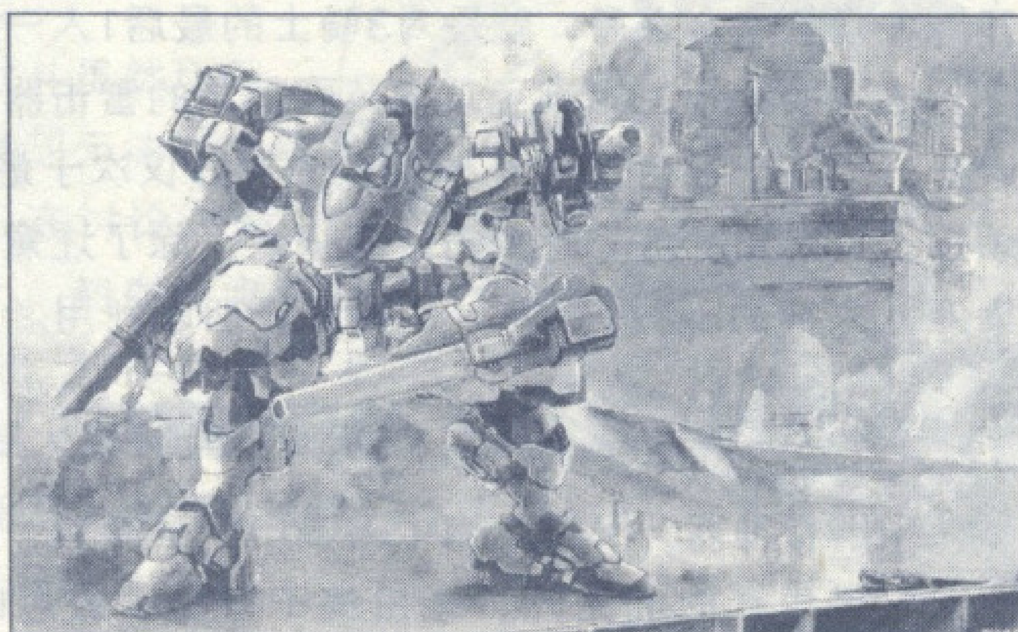
6.要想取得胜利必须注意以下几点：熟悉各种武器的性能，灵活运用地形迂回作战，熟练地操作，最后还有S/L大法。最好每次成功地进行一次战略步骤后都储存一下，这样就可保证后顾无忧。这一切都需要玩家认真钻研，获胜也就不难了。本文在此只提供过关思路，供玩家参考。

任务一：Left alone

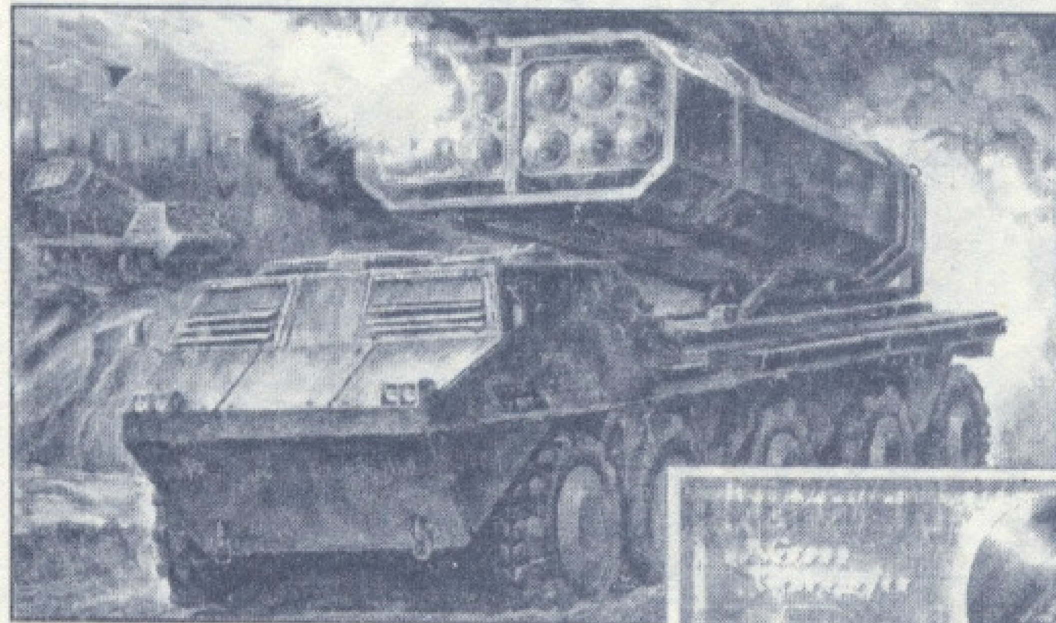
胜利条件1：将135运输部队安全从西边的桥端撤离，并且运输车辆的损失不能超过20%。

胜利条件2：全歼敌人。为了防备敌人的大量援军，战斗必须在15:00之前结束。

作战指南：进入战术地图后，先点击左边的地球仪图标，将画面缩小以便于宏观控制。



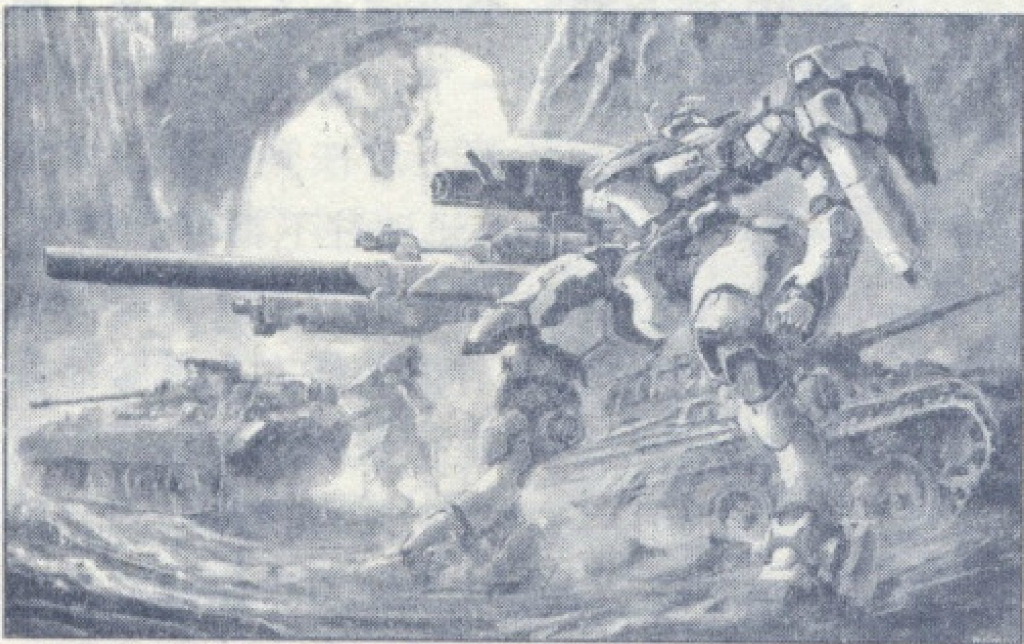
这一关需要援救的运输车共有8辆，分布在桥右端的4个不同地点，也就是说只要有两辆运输车被毁即宣告任务失败。桥右的中心地段敌



人火力凶猛，一开始应该让上方和下方的4辆运输车尽量远离中心地带，也就是说分别往地图上方和下方躲闪，到达安全位置后即保持不动；偏左的4辆运输车则开足马力往桥左边冲。注意运输车是没有攻击力的，不要想用它们来和敌人硬拼。我军的救援部队可以降落在右边的基地里。降落后立刻展开战斗，将敌人的机动部队全部干掉。战斗是很简单的，甚至可以不配备枪炮，只用肉搏即可获胜。唯一要注意的是敌人建筑物上面的炮火。接下来保护上下的4辆运输车迅速撤离，注意在过桥的时候不要堵成一团。过关后有弹药补充和新队员加入小队。

任务二：Sledge Hammer

胜利条件1：在我方援军到达之前死守基地。



胜利条件2：在援军到达之前全歼敌人。

作战指南：进入战术地图后，在基地两侧各降落一批队员，布好防御阵形后敌人会很快攻过来。要注意敌人直升飞机的攻击，必须用具有防空性能的武器来对付，这在进入战术地图前的装备工作时就要准备好。如果采取防御策略的话，只需静候敌人的攻击，坚守到16:00即可。如果对自己的调派有信心，也可以在防守好之后谨慎地出击，将基地周围的敌人逐一歼灭。注意要远距离探察敌人的位置。在14:00之后会有空投的弹药补充，派队员前去投放地周围调查，将补给品装备起来。过关之后，玛提鲁达少校会带领一批新队员加入队伍中。

任务三：Fox Tail

胜利条件1：在18:50之前救出全部被俘的俘虏，并从指定地点撤退。

胜利条件2：在规定时间内全歼敌人部队。

作战指南：本关投入战斗的部队不能超过两个小组，也就是6个人。进入战术地图后接近右边的我军基地，将指挥权拿下来，就可以用这个基地内的一些坦克到前面去当炮灰了。接下来向左边进发。由于收容所在高处，所以敌人的视野广，经常远距离就把导弹打过来了，所以不可猛冲，要充分利用队员的特技，先隐蔽，再将敌人的装甲步兵逐一吸引出来歼灭。注意敌人在空中巡逻的两架直升飞机，杀伤力极大。在扫清左边的道路后，将右方基地内的装甲车从敌人基地正面开进去接人质，然后从右下角撤离，最后所有队员也从右下角撤离。过关之后，相泽桃、桃莉修等新队员加入队伍中。

任务四：Take The Train

胜利条件1：使用TX炸药破坏变电站和控制中心，使敌人军用列车停下。

胜利条件2：搜查列车，取得军事机密，然后从指定地点脱离。

作战指南：本关必须至少带上两个TX炸药。一开始会和格里拉的伊雷丝见面，并吸收一批部队。然后和中间的敌人正面交火，这里要尽量避免伤亡。炸掉中间的控制中心后，再向左下角的变电站迅速推进。注意，虽然总的作战时间是11:15－16:00，但列车在13:25就会抵达，如果没有将两座建筑物都炸掉，任务就算失败了。所以一开始要尽量避免战斗，将两座建筑物都炸掉后再和敌人交火不迟。列车















停下来后立刻从站台中间进入搜查军事机密，得手后将全体队员从屏幕左端撤离。过关后伊雷丝加入，还会得到一部更厉害的侦察装甲步兵X5RR。

任务五：Lurking Place

胜利条件1：将敌人的基地全部破坏（使用R类型兵器或者TX炸药）。

胜利条件2：全歼敌人。

作战指南：本关能出战的部队不多，所以要全派精兵。一开始降落的时候很有可能遭到敌人的凶猛阻击，甚至可能还没降落就被打掉了，所以在出发前要带上空中战斗部队保护降落。空降后落在作战区域的南部。本关的地形多密林，阻碍视线，将很不利于侦察兵的工作展开，所以只有缓慢前进。由于敌人的基地藏匿得很深，所以要在树林中仔细搜查才能发现。发现后用炸药将其炸毁，然后再逐个消灭隐蔽在各处的敌人，将敌人全部杀光后就可以过关了。

任务六：Route 208

胜利条件：在14:10之前将敌人的所有炮台全部毁坏，使其没有战斗能力。任务完成后从指定区域撤离。

作战指南：这将是一场硬战。在地图左边的山脉中，分布着敌人的炮台，由于他们地势相对较高，所以攻击范围很广，对我军非常不利。因此，除了利用地形上的盲点进攻外，我军还要在出发前准备好有利于远程攻击的装备。使用X5RR或者X5R探路，后面的部队可以使用自动炮，迅速摧毁在视线范围内出现的敌人。敌人至少拥有6座以上的火炮台，还有一些防守部队，最好先打掉那些威力较大射程远的炮台，再歼灭敌人的机动防卫部队。由于左边山脉地形复杂，所以只能在很窄的山道上蜿蜒前进，千万不能集体冒进，否则一旦被敌人用干扰器困住我们的侦察兵一阵猛打致死，那就没有胜算了。注意接应的一批坦克一定要利用上。将所有炮台破坏后，全部队员都从地图右边的小道撤离。





任务七：The Algol

胜利条件：搜查坠落的VS-630，救出博士，并在指定地点通过潜水艇撤离。

作战指南：由于在敌人的势力范围内，所以行动要极端隐秘，只能由1个小队执行任务，所以必须带上性能最好的侦察机。注意作战时间只有短短的1个小时，在11:33之前必须结束。这意味着本关要尽量避免和敌人正面交火，能躲则躲。首先潜往左上方的坠机处寻找博士的VS-630，在坠机旁边有炮台，要尽快将其打掉。搜索调查坠机，如果博士不在里面，要在附近找一下，博士会发出救援信号。找到之后按照提示将博士带上，然后迅速往下撤离。从11:18开始我军特种部队的潜水艇会出现在下方，要在这只有短短的15分钟内将所有人员全部撤离。本关最要注意的就是尽量避免和敌人正面开战。有些敌人还喜欢冲上来进行肉搏战，所以不妨利用S/L大法来熟悉敌人的兵力分布，只需杀死必要的敌人，其他敌人绕开即可。



任务八：Jack O' Lantern

胜利条件1：在12:00－14:40之间协助我方输送部队逃到北方地区，并从此处撤离。保证有4辆以上运输车脱险。

胜利条件2：在规定时间内全歼敌人。

作战指南：本关难度较大。一开始降落在右下角和运输队汇合，解决掉3架敌机后迅速往上冲，尽快登上中央地区的桥（非常重要）。右边的山道是过不去的，加强火力解决掉桥对面的敌人，然后冲过桥去。注意队形，不要让运输车掉队。这时从右下角冲过来10余个敌人，这帮家伙喜欢肉搏战，只会傻乎乎地冲，赶快用TX炸弹将桥炸掉，让他们没法过



来。主力部队迅速突破中央地区的包围网，从上方的桥离开。侦察兵要及早发现敌人，而且要尽量利用崎岖的地形避开敌人，不要正面交火。最后来到右上方的公路，将运输部队全部撤离后，所有战斗小队也可以从这里撤退了。

任务九：Red Devil

胜利条件：探查通往敌方地下基地的潜入口，找到后使用TX炸药破坏大门，直接进入。在地下基地内找到敌人的秘密情报，然后在3处地点安放炸药炸毁基地，并在17:20之前撤离地下基地。

作战指南：本关的作战时间为3小时，并不是很充足，所以要尽量速战速决，避免和敌人缠斗。一开始使用运载火箭陆续进入作战地区，然后向上方突进。一路上敌人众多，注意在过桥的时候利用隐形装甲步兵和侦察步兵的配合，将桥头的敌人依次消灭。过桥后来到最上方，地下工厂就在最上面那个小区的左上方，一个通道的尽头，在大门入口有两辆敌人坦克镇守着。灭掉它们后在大门处使用调查指令，再用TX炸药炸开大门



进入，这时最好只用了一半的时间。进入地下工厂。这里面的敌人都隐藏得很好，兵分左右两路前进，最后找到情报文件。在左方、左下方、右下方3处地点安放炸药炸毁工厂内的设施，最后从右上方的来路撤退，就成功地完成了这次任务。

任务十：Night Soil

胜利条件：救出盟友格里拉并夺取敌人的机密文件。将格里拉部队带至作战地区南部的撤离地点。

作战指南：本关作战时间是15:00－19:00。进入作战地区，先和基地内的格里拉部队取得联络，但发现无法取得对他们的指挥权，也就无法让他们撤退。然后将所有部队汇合在一起，同时不妨派视野范围最广的侦察兵往上方走一点，把上方的几个敌人显露出来，让基地内的格里拉部队帮忙用远程炮火轰掉一两个敌人，再让大部队往上走。惊人的变故发生了——基地内的所有格里拉部队全部调转了枪口，从下方也突然出现了大批敌军！原来这是一个陷阱，我军立刻陷入危险之中。这时应将全军的炮火改为自动攻击，将靠得太近的敌人消灭，然后走到基地左上角外围。由于附近的敌人不会移动，这就是他们的火力盲点。此时原计划中的左下方撤退区域已经被敌人封锁，只好改为从右下角撤退，但右边的山坡无法直接上去，只有从屏幕顶端绕过去。现在尽量不要去管下方的敌人，全军向上一路冲杀，再从最上方绕到右边山坡上。注意一路上敌人众多，最好还是用侦察兵和隐形装甲步兵在前面配合，战斗应该不是很难。最后从右下角撤离，这实在是一次有惊无险的任务！




















任务十一：North Wolf

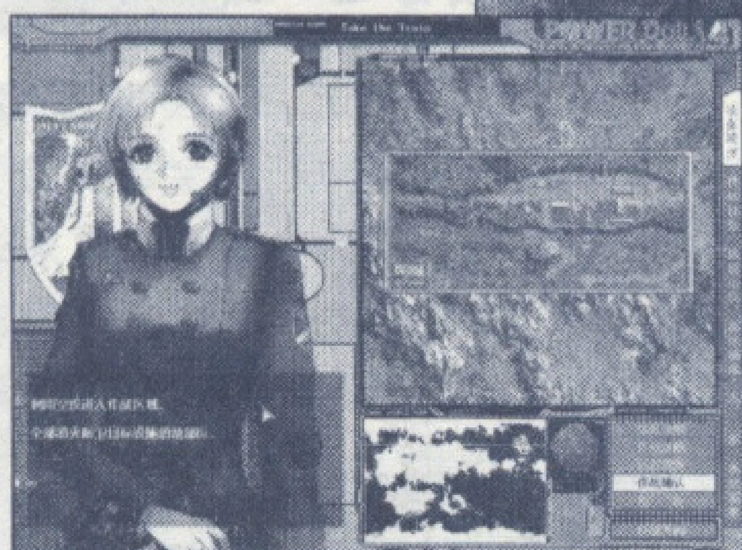
胜利条件：在有限时间内将敌人基地内10个防空炮台破坏掉，然后从指定地点撤退。

作战指南：本关作战时间是13:50－17:50。一开始从右下角进入作战区域。本关地形复杂，一些炮台隐藏在山坡上浓密的树林中，就算是最好的侦察兵，在山坡下即使在视线范围内也发现不了。不过，幸好敌人的地面部队往往在山坡下，而且数目并不多，可以逐一击破。所以本关最大的难题就是寻找那些隐藏得很好的防空炮台。首先尽可能将敌人的地面部队全部干掉，然后让队员分散进入各个山坡，一旦发现有火力从暗处袭来，就立刻冲上去肉搏，可以很轻松地将防空炮台摧毁掉。

任务十二：Great Cyclon

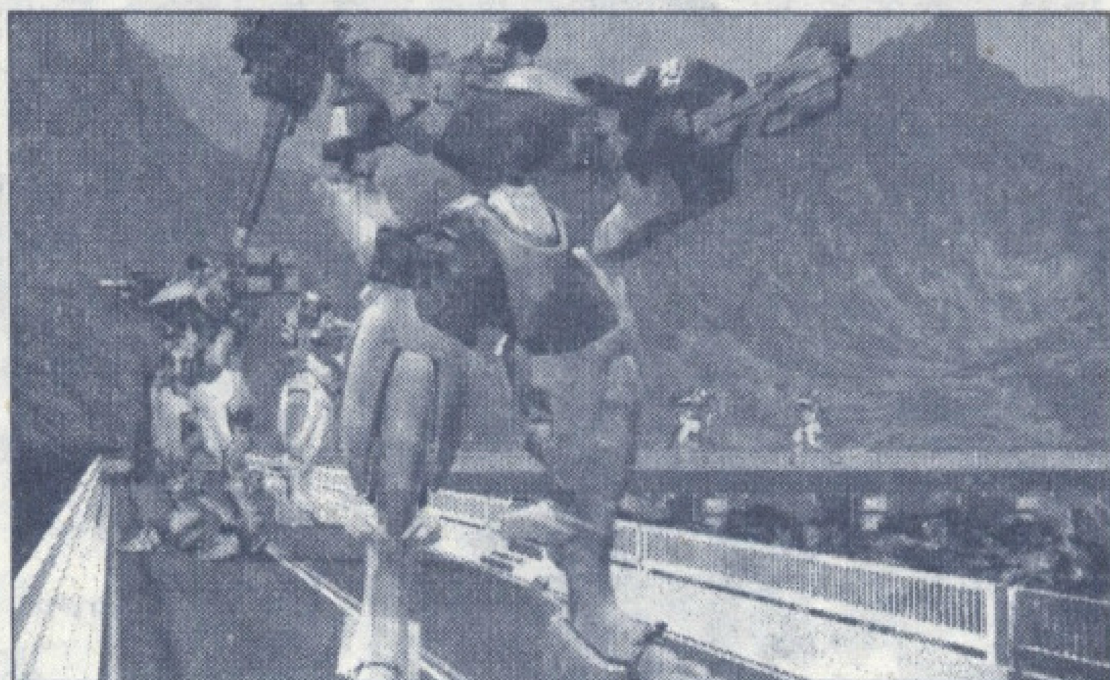
胜利条件：我方陆军主力部队在10:00到达，在此之前要找到并使用炸药破坏敌人在奈鲁诺克南岸的通讯和发电设施。在12:30之前护送陆军部队进入指定地点（市中心的官邸）。

作战指南：本关要尽量多带一些TX炸药。起始时间是8:59，也就是说只提供了1小时的时间来攻占桥头和炸毁建筑，非常紧迫。一开始不要忙着移动，先将所有部队选成自动攻击后再点击"GO"进入战斗，可迅速将周围的敌人解决掉。然后向右移动，一点时间都不能浪费。山坡上的炮台可以交给隐形装甲步兵用肉搏来对付，如果能完成一次漂亮的突袭就赶快存档。进入到右边的桥头基地后，3个目标设施就分布在这个基地的左、中、右三处。在目标建筑物面前使用调查指令，副官费尔玛特就会证实是否要炸毁这座建筑物。将目标设施炸毁后，再清剿桥头的敌人。10:00时大部队会空降下来，登陆作战开始。接下来要干掉桥另一头的敌人，然后一马当先冲过桥去。接下来可以走左边的山道进入市区，虽然道路崎岖点，但比较安全。最后杀进左边的官邸，让卡车都开进去，即可顺利完成任务。

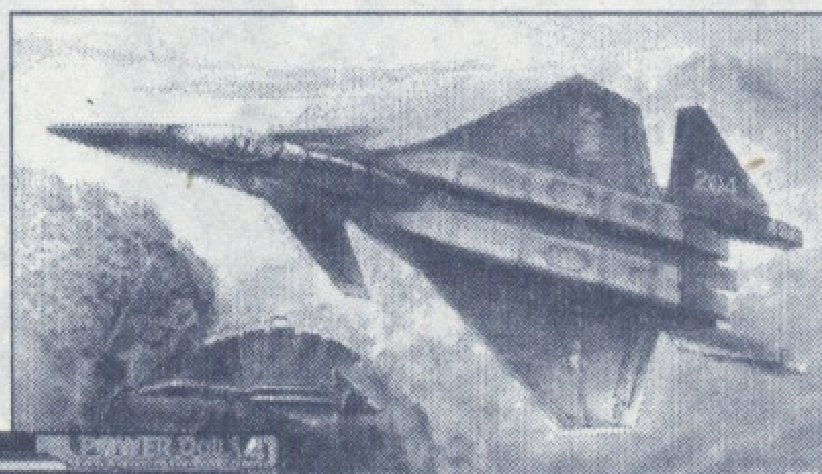


任务十三：The Will

胜利条件：在规定时间内夺取敌人的重要机密。



作战指南：本关时间限制只有40分钟，所以一定要行动迅速。小分队只能由3人组成，最好是除了队长以外，再配备隐形装甲步兵和侦察装甲步兵。基地内道路弯弯曲曲，敌人往往就躲在拐角处，所以在转弯时要多加注意。走到左上角的时候，费尔玛特传来司令部的电报：在这个基地内藏有敌人的一个重要头目，一定要将他俘获。这家伙就在地图下方，他的座机停在一个凹地处。走到那里后在射击范围内给他一枪，就可以顺利过关了。



这是最后一关了，是不是有点意外？通关后的图片十分精美，好好欣赏吧！

※ 游侠创作室：八神经

82

制作	工画堂
发行	晶合互动
载体	CD×2
类型	策略
语言	中文
环境	Win 98/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

盟军敢死队2

勇往直前

晶合实验室
本文译自PC GAMES杂志10月刊

基本技巧提示

1.多用S/L大法，常存盘，不后悔。

2.注意搜查每一个对手和柜子，使用F10键来显示柜子和门，使用W键来搜查或与队友交换物品，在交换物品时按住Shift键可以提取放在一起的几件物品中的一件。

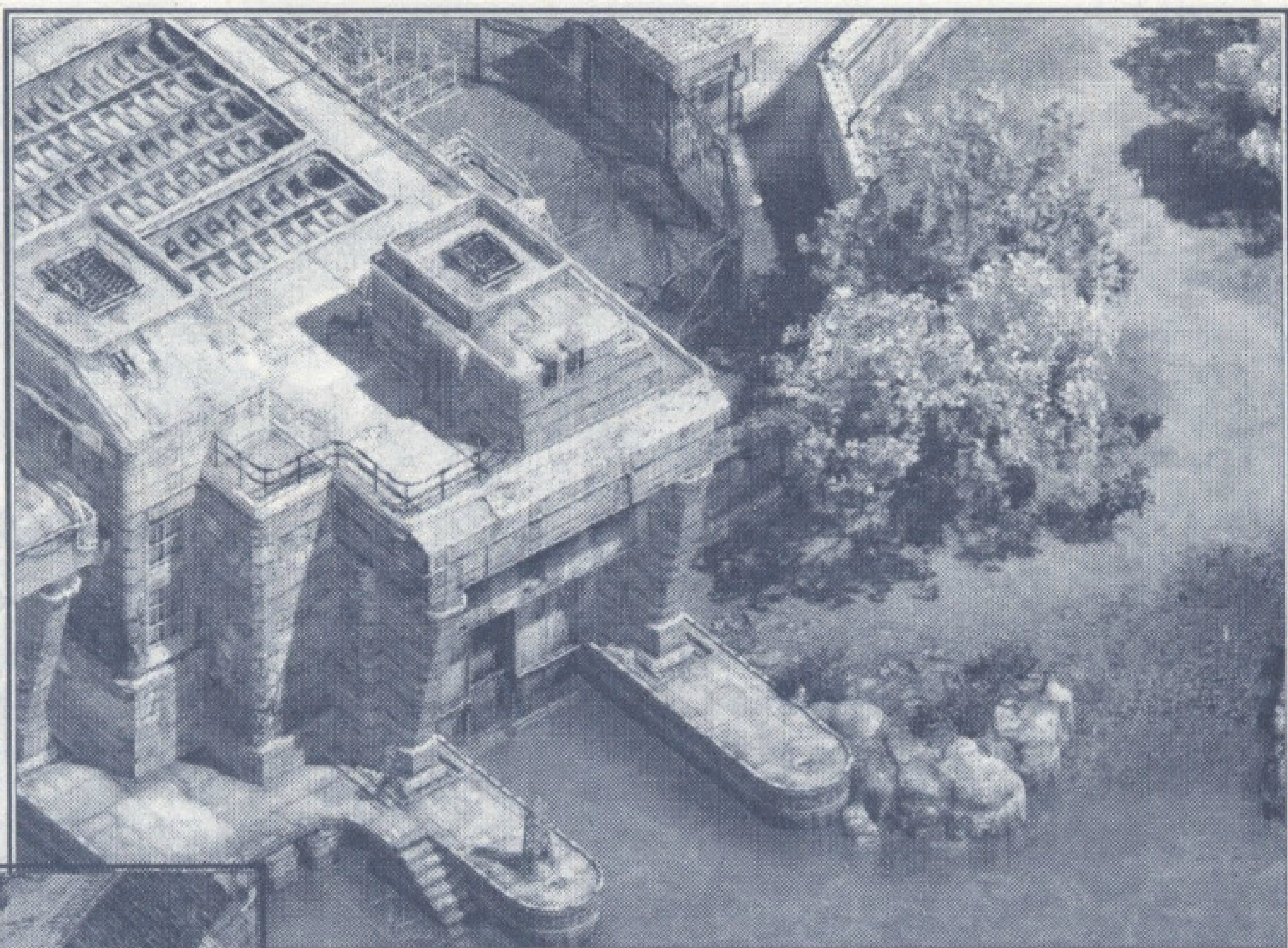
3.有许多场景中的时间都是非常紧迫的，因此最好立刻就习惯于使用相应的快捷键来实施具体的行动。

4.穿上德军制服可以迷惑敌人，但军官制服只有间谍才能穿，通常每件制服的穿着都是有时间限制的。穿上制服后有利于队员加快行动速度，但还是不要作出跑动或其它任何引人注目的动作，而离敌人太近的话也还是会被认出来的，有一个特例就是穿上军官制服的间谍是很难被敌人士兵认出来的，但会被同级或更高级的敌人军官识破。另外即使贝雷帽和小偷穿上了制服也不会起多少作用，因为小偷太小，而贝雷帽又长得太大了。

5.为了向对手所处的灌木丛下一个套索，你必须反复地将士兵从其哨位上引开。原则上，只要你能将第一个哨兵排除，那么你的行动空间就扩大了，你就可以使其他对手退出角逐。在这一过程中，你必须准确地知道对手的视线可以到达何处，它们在哪里重叠，哪里有死角。你的突击队员必须隐藏起来，直到对手靠得足够近，从而一举将其征服，你还可以使用有关的手段来引诱对方。

6.可以使用香烟和葡萄酒瓶来引诱哨兵。非常实用的一点是，这些物品即使是在他们视野的暗处也能起作用，因此可以将远处的敌人吸引至预定地点。而狗粮也可以起到同样的作用，但只能用来吸引狗。不过总是有一些对特定的“诱惑”具有免疫能力的对

手，比如狙击手和一些高级军官就不会被烟盒吸引过去。对于这些人，诱饵只能用来尝试。



7.贝雷帽的引诱器发出的蜂鸣声能够唤起对手的注意，但并不会引起他们的警觉。不是所有的士兵都会被吸引到引诱器旁，其中一些只不过将其目光转向蜂鸣声的方向。

8.小狗的叫声以及娜塔莎用化妆包浓妆艳抹，都可以吸引对手的视线，只是前者时间较短，而后者时间较长。

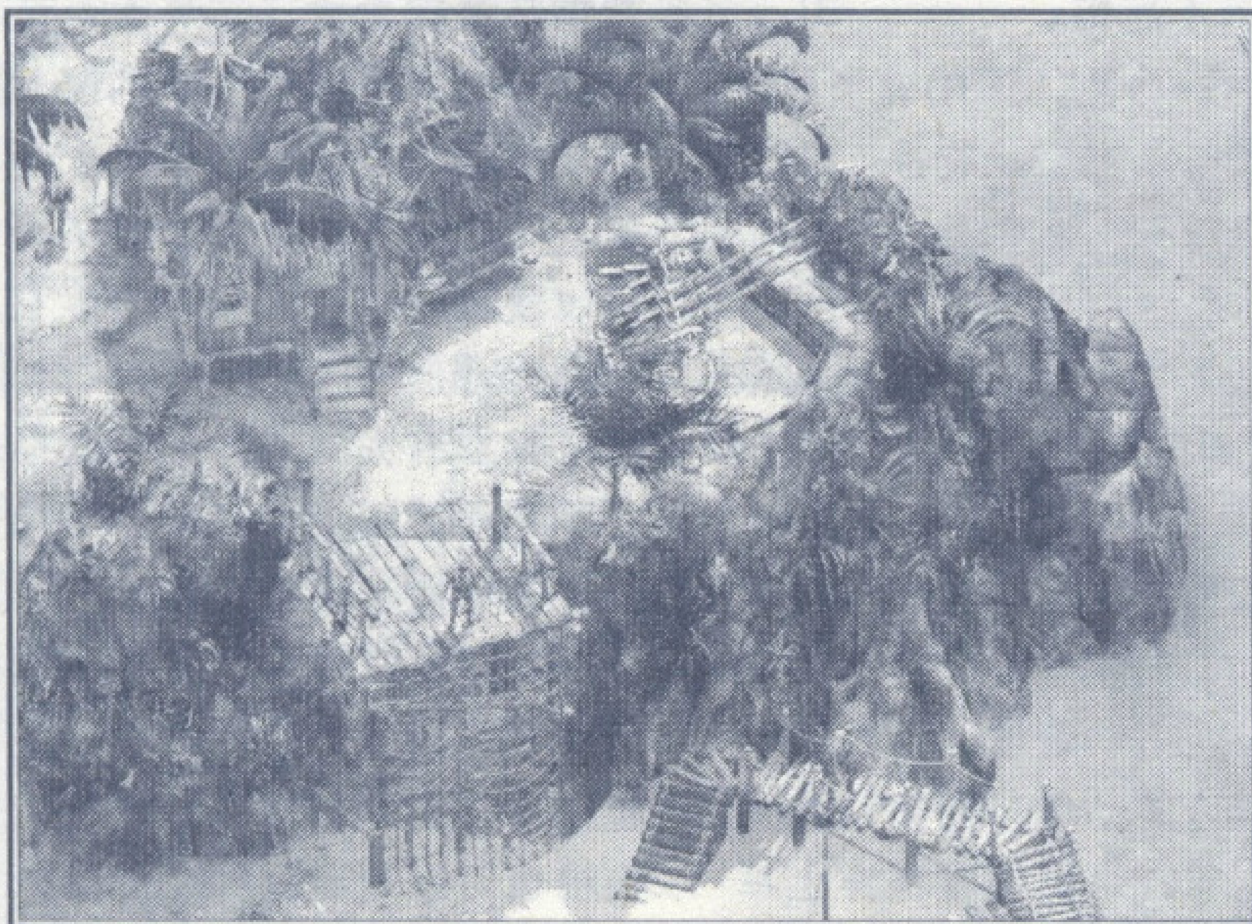
9.穿上德军军官制服的间谍可以利用对话将对手的视线引向某一个方向，对于低等士兵还可以指挥其走到指定位置上，并且面向指定的方向。



10.在建筑物的内部可以敲门和墙，用这样的方式可以在狭窄的空间内吸引对手。

11.许多对手无法抵御喝两口的诱惑。如果你找到安眠药，可以将其与葡萄酒混合使用，但如果"醉汉"的旁边还有同伴，则他会立刻被同伴唤醒。由于狗不喝葡萄酒，所以可以将安眠药掺进狗粮中。

12.将贝雷帽的引诱器与工兵的陷阱结合起来使用，敌人会很容易中招。如果被制住的敌人被他的同伴在远处看到，那个同伴会跑过来解救，但不会报警。



13.司机的绊索一般只能在对手当中引起骚动，但如果有必要一次性消灭多个对手，你可以将绊索与炸药一起使用，以达到全歼的效果。

14.水兵的飞刀可以在远处将敌人击毙，而不会引发警报，它可以和多种引诱手段结合使用，是比较常用的一种战术。

15.双重出击：有时会出现两个敌人士兵站在相同的位置的情况，这时最好能将他们同时制伏。方法是将两个突击队员并列布置，同时启动他们的拳头。首先选择站在距目标稍远处的队员，给他一个攻击指示后立刻通过热键切换到第二个队员，指示他攻击第二个目标，这样两个队员就可以同时到达敌人身后将他们制伏。

16.使用折叠锹将贝雷帽埋藏在对手巡逻的路上实施突袭也是一个很有效的制敌方法。

训练任务一（参见P116地图）

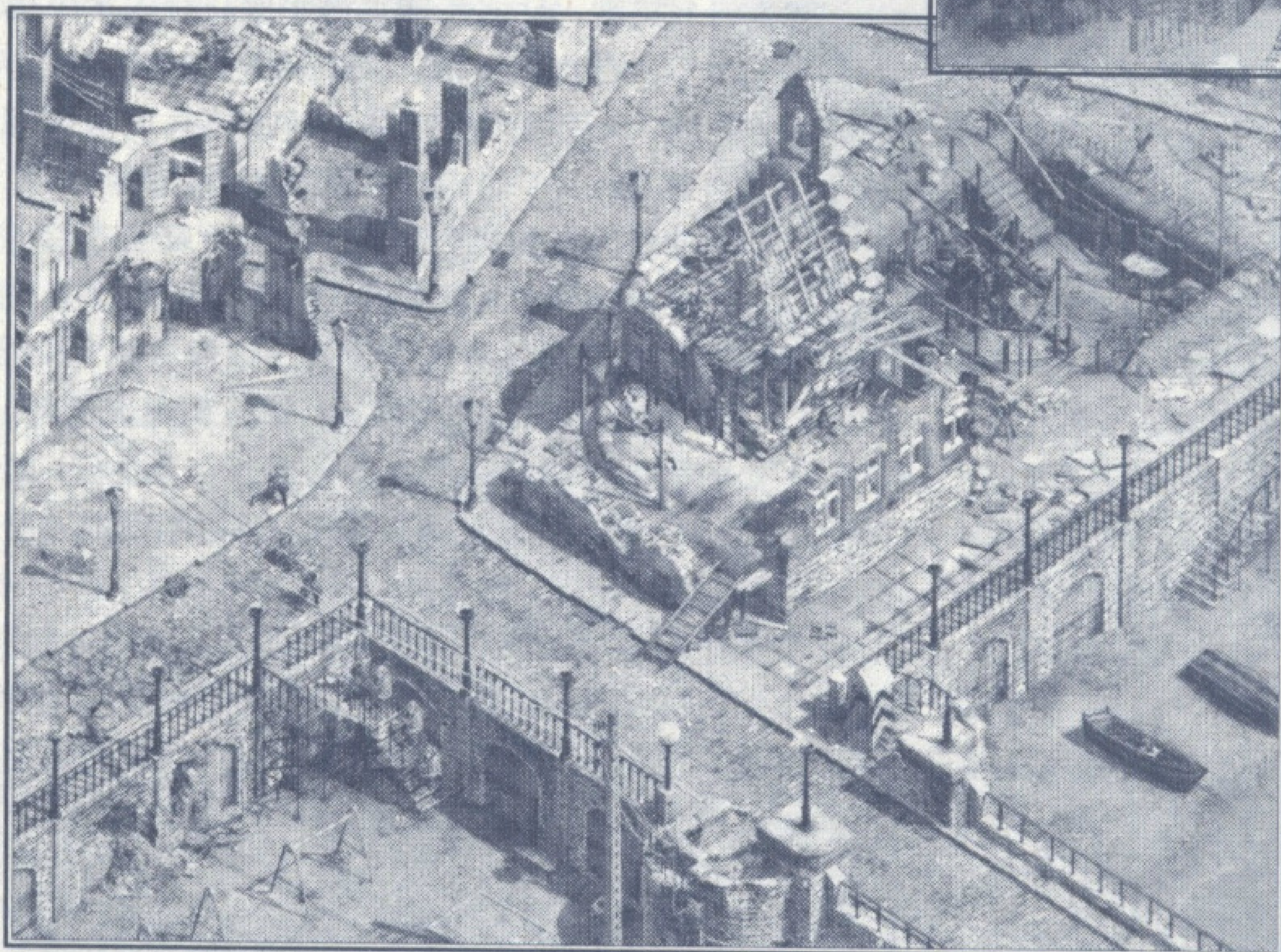
出场人物：工兵（4）、小偷（8）←括号中为人物快捷键，下同。

首先拿灌木丛前那个抽烟的士兵（1）开刀，此时必须使用工兵，因为他可以一拳（Q键）将对手打晕后绑起来扛走（按住shift键双击地上的敌人）。行动时注意那个巡逻敌兵（2）的视野（按住TAB键点敌兵或地面），用香烟（T键）将这个巡逻兵吸引到左侧公路上，再让工兵从背后击倒他扛走，搜刮敌人身上的物品（按W键后点敌人），然后轻松摆平（3）和（4）处的两个敌人。让小偷爬上电线杆（按住shift键点击电线

杆），沿着电线爬到对面（5）处落地卧倒（空格键），撬开金属箱，从中取出铁丝钳和手雷。再次经由电线杆返回铁丝网外，将手榴弹和铁丝钳交给工兵（按W键后点击工兵），接下来的工作就全部交给他了。让工兵卧倒爬过路障，拳击（7）和（8）处的的2个哨兵。至于那个扫地的士兵，使用香烟将他引过来就行了。之后用探雷器（D键）探出（10）处的地雷并起掉它，而后只需往（9）处的军官中扔1颗手雷就全部解决了。

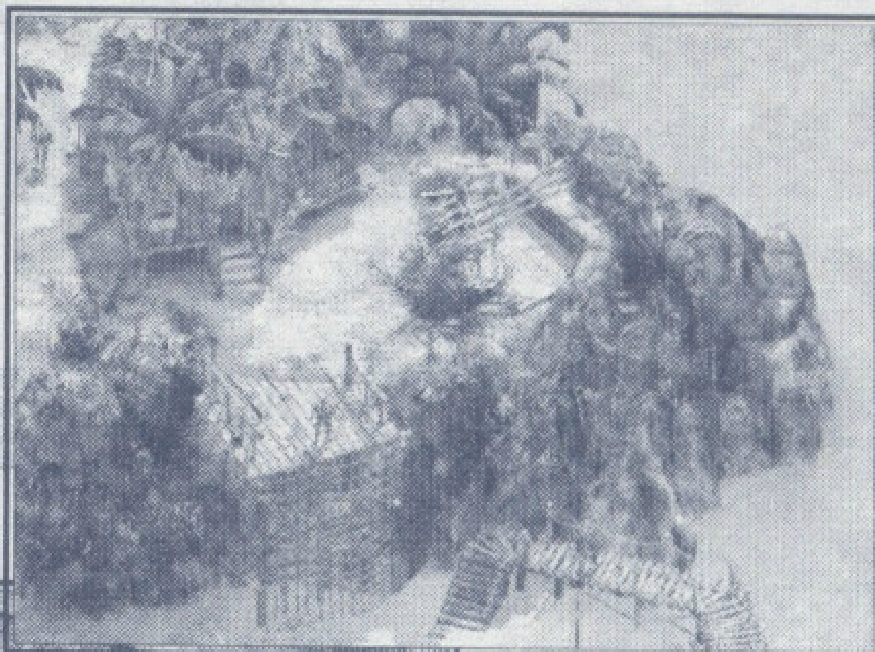
训练任务二（参见P117地图）

出场人物：贝雷帽（1）、工兵（4）、司机（5）



贝雷帽首先将墙下（1-3）的3个士兵制伏，再用收音机或香烟将（4）处的军官引开后轻松消灭。从该军官身上找到钥匙，然后用缴获的冲锋枪结果楼梯（5）处的几个敌兵。冲上楼梯后绿贝蕾可以用来复枪打爆右侧建筑物（8）旁的油桶，炸死那里的两个敌人，再用刀子先后解决左边（5）和（6）的士兵，取走箱子里的物器，再去和对面的盟军战士取得联系后，就可以指挥他们了。接下来沿着公路匍匐至建筑物（8），改变一下视角（按住Alt键后按左或右键），解决掉建筑物周围的士兵及公路（9）上的士兵，在箱子（10）中找到两颗烟雾弹和3颗手雷。此时在小屋中还剩两个敌人，解决他们有多种方式：一是让贝雷帽用冲锋枪直接击毙他们；二是让工兵往窗户中扔进一颗手雷，





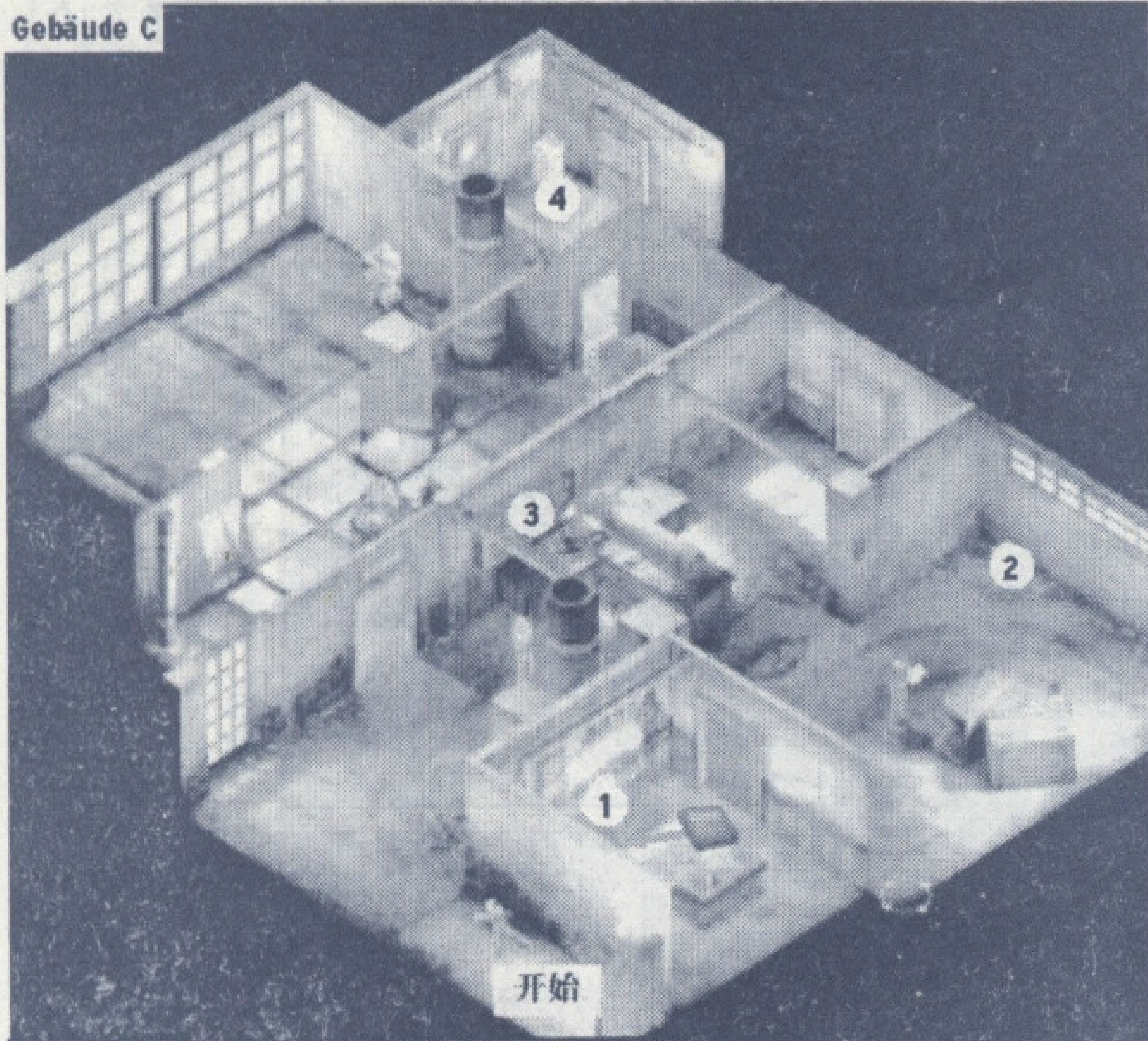
但屋中有一个箱子可能同时被炸毁，该箱子中有两颗重要的反坦克地雷和一个炸弹引爆装置。之后进入小屋使用电台，与总部联络后就可以在西面开始布置炸弹和地雷准备迎击来犯的德军。首先在西边的树林（12）处将炸弹放置好，与此拉开一段距离，在公路的中央前后（13）埋设反坦克地雷。让所有人俯卧在地上（14），将6名盟军士兵布置在东面的树林深处，以俯卧姿势瞄准（X键）树林方向。布置完成后点击屏幕下方的一个完成键，敌人就会立刻发动攻击。当敌人的狙击手出现后，引爆炸弹，同时盟军士兵会陆续将敌军残余士兵解决掉。最后坦克出现了，沿公路前进中触雷被炸毁。

任务一：恶狼之夜（参见P118地图）

出场人物：小偷（8）、娜塔莎（7）、小狗（9）

1.到达港区：首先要注意避开水域中的水雷，将船停泊在岸边哨兵视野之外的地方，然后让小偷下船（X键），游到岸边的台阶上，悄悄地上岸。立刻前往大厅中的副仓库（A），在那儿找到一名受伤的盟军战士和小狗“威士忌”。从盟军战士那儿得到一份加密情报，将军犬装进背包，打昏大厅（B）处的一个敌人勤务兵，从那里取走一把剪刀，下面就可以去（C）处解救娜塔莎了。

2.接近娜塔莎：在走廊里观察敌军哨兵，当里屋



开保险柜，取走里面所需的信件和物品，注意：将军过一段时间还会回到他的办公室。让小偷沿着电话线潜出至无线电台（H），用小狗引开门口哨兵，进去与总部联系。最后回到木板房（I）处，由窗子翻进去藏到一张床底下。

4.过关密码：普通-XHGDR，困难-PLKUM，极难-PVTSL。

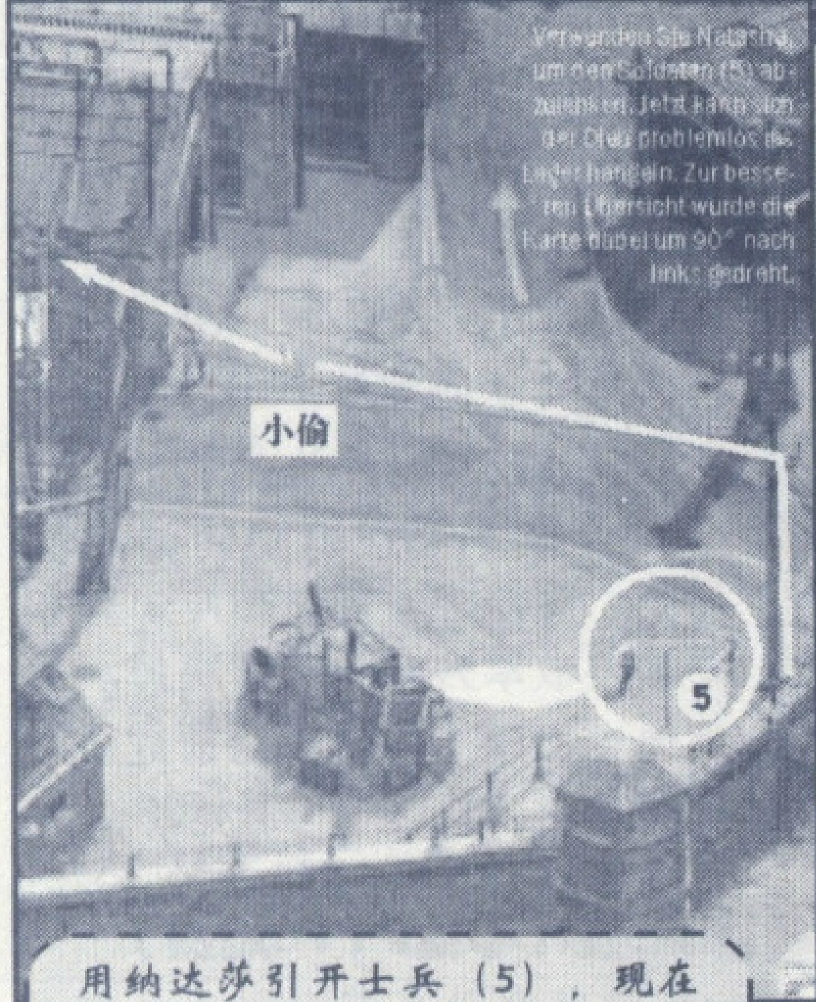
任务二：幽灵杀手（参见P119地图）

出场人物：贝雷帽（1）、水兵（3）、工兵（4）、间谍（6）、小偷（8）、小狗（9）

1.排雷：让水手穿上潜水服，跳入水中排除水下全部水雷引信。完成任务后，潜到岸边（1），从后面干掉哨兵，并将哨兵放到拐角处后游至（A）处，从后面悄悄地跟踪哨兵并干掉他。将鱼钩扔到屋顶的栏杆上爬上去后，将香烟盒扔到有标记的地方，然后静等，直到（3）处的哨兵不再朝藏身处张望，迅速解决（2）处的哨兵，再次扔出烟盒来引诱（3）处的敌人。（4）和（5）处的敌人可用同样的办法来对付。从（5）处的敌军士官身上拿走钥匙，通过（B）旁边的门走进房间。

2.伪装：沿着标志箭头驾船至岛边，上岸剪断铁丝网，让工兵用探雷器探测地雷。将构成威胁的地雷引信拆除。等到（6）处的哨兵站在铁丝网旁朝另一个方向张望时，迅速剪断铁丝网，制伏哨兵，隐蔽到位于（C）处的车辆旁，将（7）处的军官击昏。然后间谍可套上军官军服，从哨兵面前从容走过。在（H）处的小偷将小狗背起来，从建筑物中悄悄溜出。化了装的间谍走到门口，从军犬那儿拿走信函。然后解决附近的哨兵，潜入（D）处的小屋，使用无线电设备。

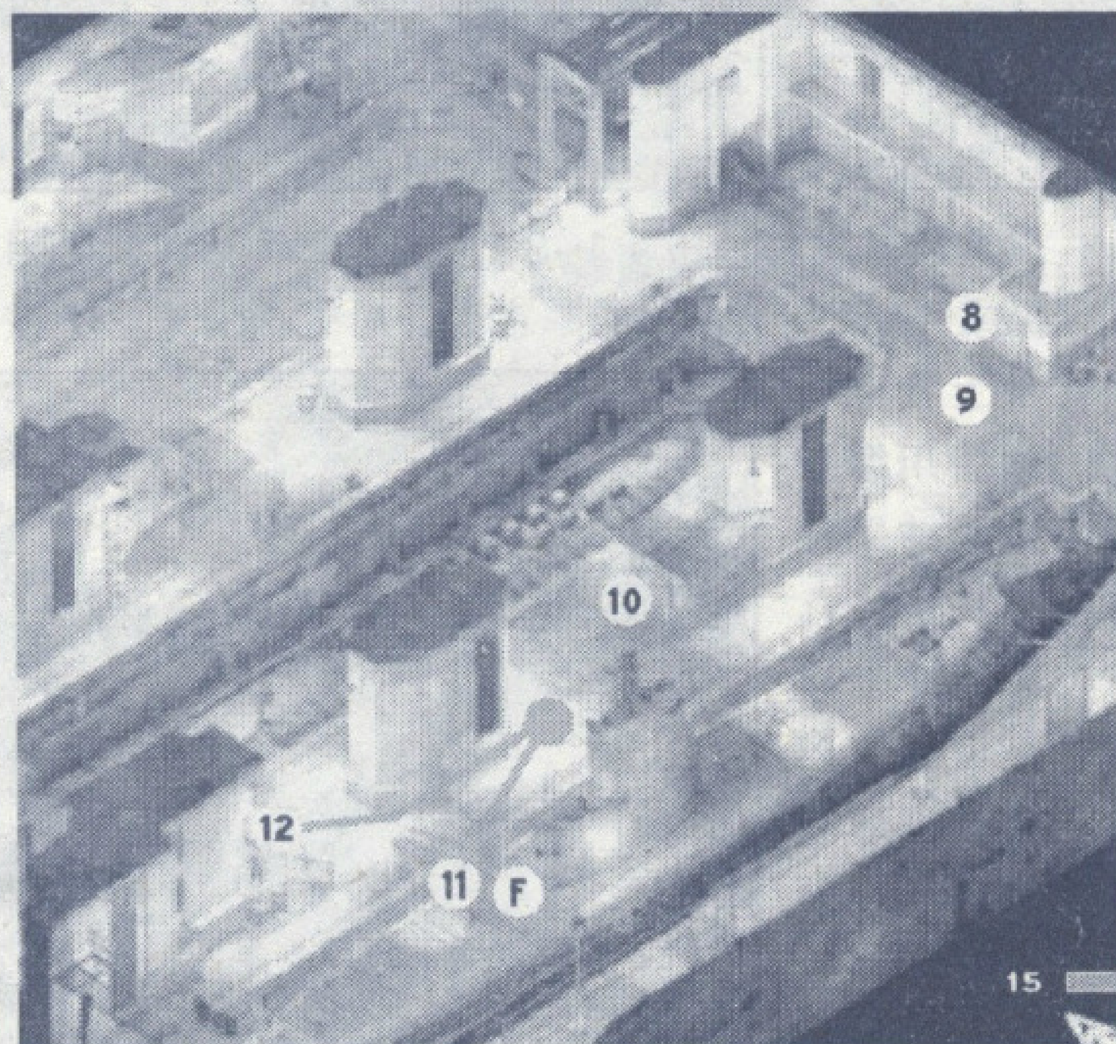
3.卡车：间谍开着吉普车绕着营地兜一圈，然后



用纳达莎引开士兵（5），现在小偷可以轻易地潜入仓库。

的工人回身时，立刻利用香烟打倒哨兵，冲到娜塔莎屋内，见到她后，两人便开始一起行动。在更衣室里可以找一盒香烟和一个美容包，让娜塔莎取出外面柜子里的狗粮和安眠药。小偷则找机会回到进门的地方，然后看准时机溜进左边的屋内，躲在柱子后面，调整好视角，趁那个走来走去的军官转身之机，冲上去一拳打晕他，再冲进一旁的小屋打晕里面的工人，从他身上搜出钳子搬动屋里的两个开关，再迅速逃回进门的地方离开屋子。

3.药酒行动：让娜塔莎将电报机座旁（5）的巡逻兵引开，让小偷匍匐前进至地图另一端（6），立即剪断那里的铁丝篱笆。在澡堂（D）里，一个士兵正在洗澡。彻底搜查这两个更衣室，可得到其他一些装备，接下来爬过敞开的库房门（7）。让娜塔莎引开敌军哨兵，小偷则进入餐厅（E），将地上箱子中的葡萄酒内掺上安眠药，几个敌人兵喝了酒后一会儿就睡着了。小偷可以安全地从其中的将军助手身上取下钥匙。由娜塔莎先去（F）房间用电话把将军支走，再把将军办公室（9）门口的哨兵目光引开，小偷则进入办公室撬



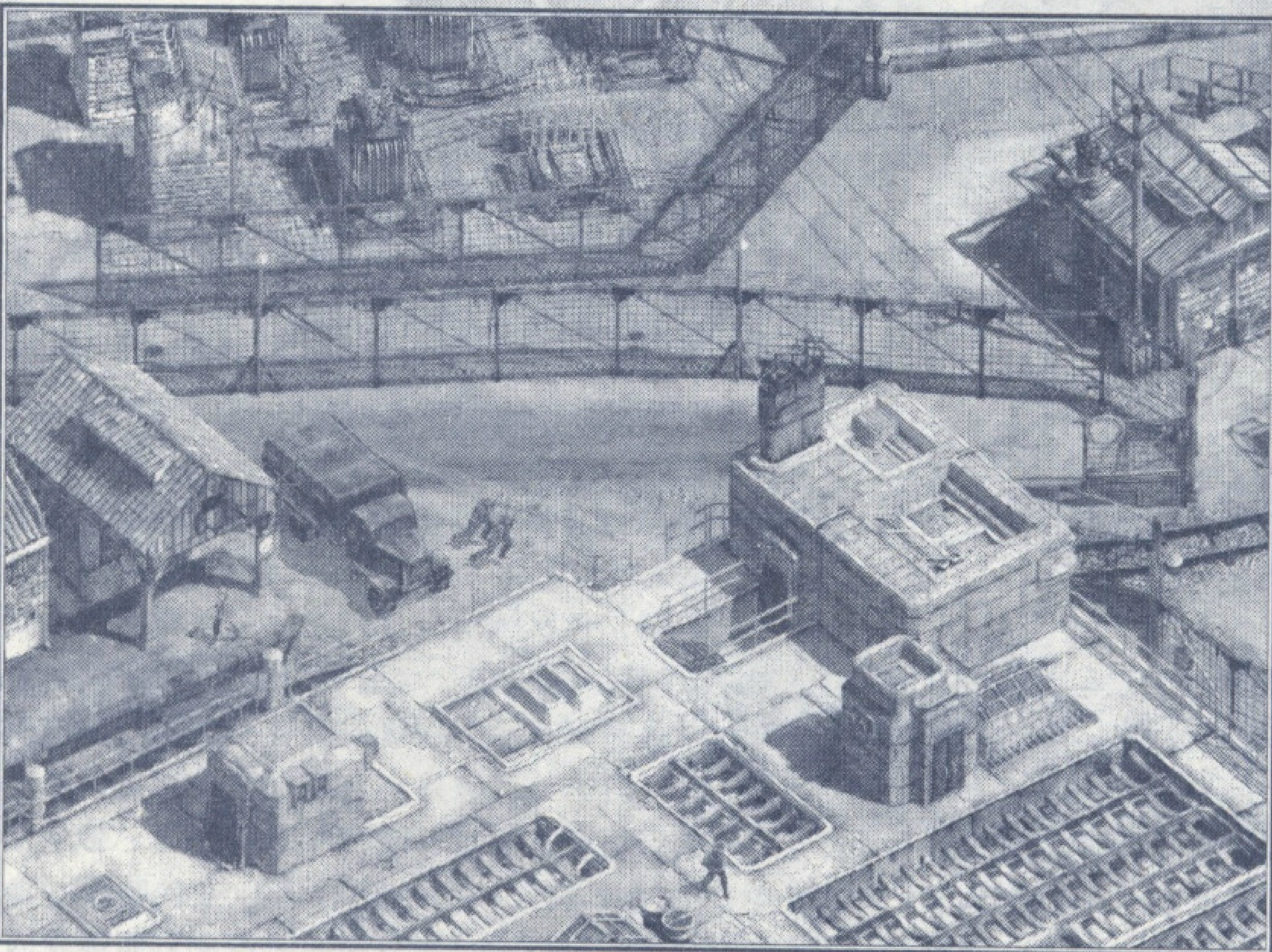
进入卡车。回到正门后，其余人登上卡车，一起驶过正门（不要离正门或岗哨太近）。将卡车倒入潜水艇库（E），然后走进去。

4.潜水艇库：间谍将（8）处哨兵引开，将（9）处哨兵干掉。用烟引开坐在禁闭室门前（10）的敌人。用钥匙打开禁闭室，解救水手。用香烟引诱（11）处的敌人，间谍和（12）处的敌人说话以分散其注意力，并解决掉，最后将两个人都塞到禁闭室里去。间谍和潜水员一起进入禁闭室，间谍将哨兵引开，潜水员将其干掉，为了找到船长所在房间的开关，必须再次使用香烟引来敌兵，最后从木箱中取出密码本，启动开关打开潜艇库门。



5.潜水艇：登上潜水艇（F），逐间房间解决那里所有对手。这一切都解决后，将船长和船员带到潜水艇上。注意：全体人员在潜艇上最好采用爬行姿势。

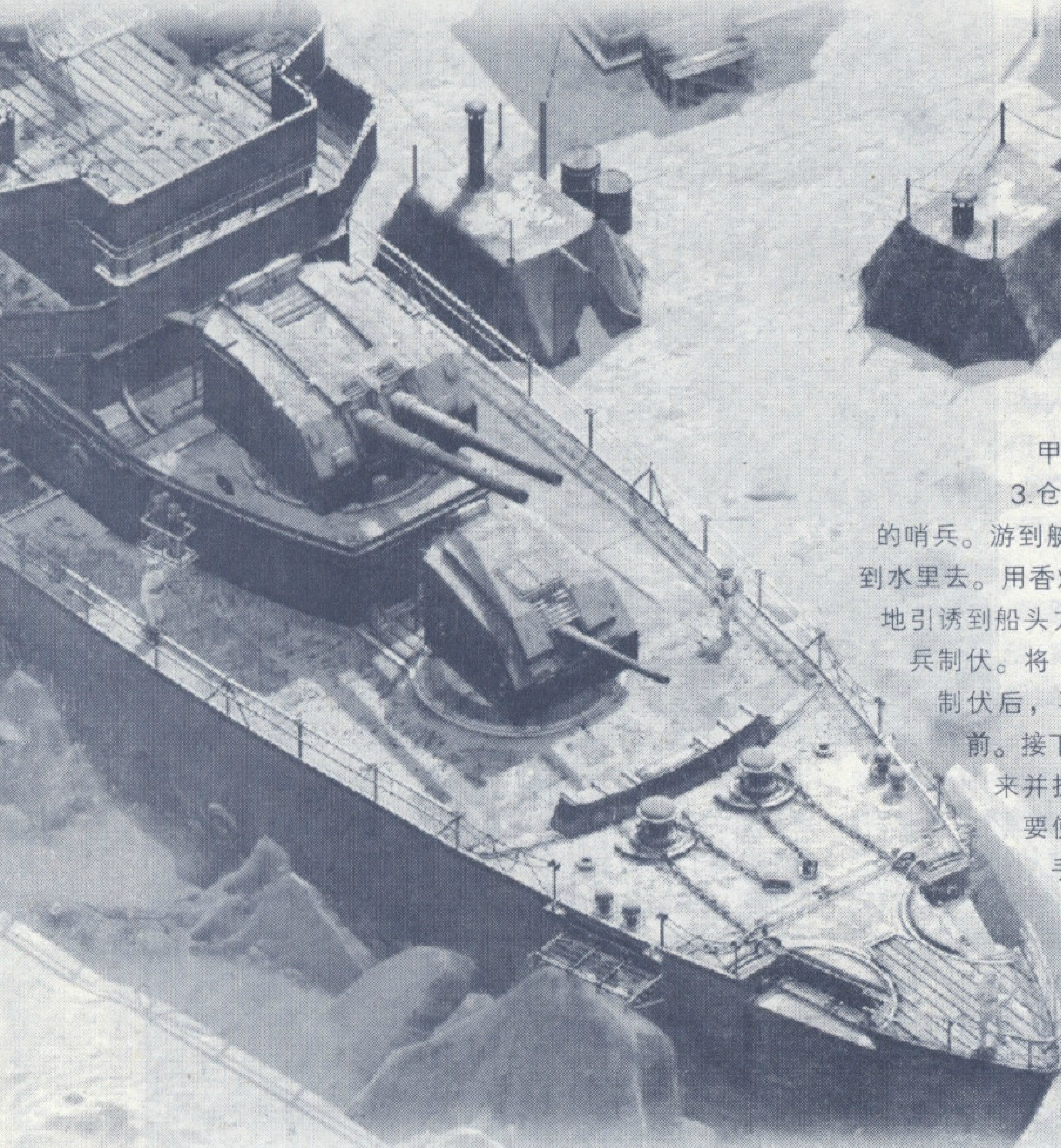
6.高炮阵地：下一步的任务是炸掉各种不同的目标。与间谍一起上路到（G）点，在这所房子里会找到一个盛炸药的箱子。通过标有标识的门（H）进入下一栋房子，在这里必须开动脑筋，多想些点子才能顺利通过。从柜子中取出炸药，然后走到小通道处。关掉身后的门，打开通往大房间的门。藏在门旁边，将一盒香烟扔到过道上，当军官从身旁走过时，给他两针，然后把他捆起来。从左边的柜子里取出第二包炸药。然后间谍和工兵上卡车。在（I）处将车倒开到岗楼旁。小偷悄悄溜进岗楼，用万能钥匙打开箱子，将两包炸药递给工兵，然后在房前的角落里伏下。



7.第一高炮：在（J）处必须将车调整到位，以便能从箱子前经过。间谍从吊车旁的库房里取出炸药，然后将（13）处的哨兵打发掉。到标记处，间谍可以轻而易举地制伏该哨兵，并将一包炸药运到高炮旁。采取这一行动时，应当随时观察（14）处哨兵的举动。

8.第二高炮：将卡车开到鱼雷房后面的门（L）。工兵下车，与间谍一起进入该建筑物。注意（15）处哨兵的视野范围，等待哨兵的视线离开。首先要关掉建筑物内所有的门，如果角落里有哨兵就干掉他们。至于来回走动的机械师，要等他处于箱子下方时才可将其击昏。间谍伪装成德军军官命令那个不停地往门这边瞧的机械师往别的方向看。之后让工兵来制伏鱼雷旁边的两个机械师。如果没有危险，再安放一个炸药包。

9.第三和第四高炮：把卡车停到（M）位，让间谍引开（16）处的哨兵，以方便工兵打倒他。之后工兵可以从容地往两个炮兵阵地安放炸药了。不必担心第二阵地的那个机械师，因为他背对着该点。炸药也不会引起哨兵的注意。（17）处的哨兵是唯一一个需要观察、必要时引开的哨兵。



装备。

2.撤出潜水艇：透过驾驶舱内的小窗向外看，如果巡逻兵背对着出口，水兵就可以下船了。教训一下甲板上（2）的哨兵和看守跳板（3）的哨兵（但是要等到他来到甲板上时），将他们扔进潜水艇内。

3.仓库：跳进水中，制伏（5）和（4）处的哨兵。游到艇首，将（6）处的哨兵制服，将他扔到水里去。用香烟将（7）和（9）处的哨兵轻而易举地引诱到船头方向。继续将（10）和（11）处的哨兵制伏。将（12）处的哨兵吸引到帐篷另一边并制伏后，再将（13）处的哨兵引诱到电报房前。接下来使用香烟将（14-16）处的敌人引来并扔进海里。在对付（17）的哨兵时需要使用香烟将他引诱到（43）处机枪射手的视野之外。透过门（15）观看电报房，只要站在门里的哨兵背对着门，就可以大胆进入了。（20）和（21）处边上的那间房里关着贝雷帽，（20）处的哨兵随身带着这间房的钥匙。

4.解救工兵和贝雷帽：进入工兵藏匿的帐篷（A），再与工兵一起到帐篷（B），在那里可以找到需要的防寒服。用仓库里的钥匙打开关着贝雷帽的房子（C），在上层可以找到装备和防寒服。

5.乘气球离开：在前进的道路上还有5个对手。由于有了贝雷帽，现在可以藏身到雪地里了。好好利用烟盒来引诱气球哨兵，最后3个突击队员全部坐上气球，飞到驱逐舰另一面的（X）去。降落有点麻烦：只能做短暂着陆，贝雷帽下去，另外两人立即再上来。贝雷帽在山脚下隐藏起来。当（28）和（29）的哨兵转过身去时，可以在地图边缘的山包后面爬行。在那里首先制伏（27）处的哨兵。（28）和（29）处的哨兵可用烟盒引到山后面来，接着再用烟引来（30）、（31）处的哨兵，接下来是（32-36）处的哨兵。为了拆散3人小组，必须将（37）处的敌军引到驱逐舰的舰首方向，注意要将烟盒扔到右边远处只有他一个人才能看到的地方。之后再将（38）处的哨兵引开。只要（40）处的哨兵朝甲板的方向前进，就可以就地消灭（39）处的哨兵。现在让其他两人安全着陆，到小山（D）上的箱子里去找遥控炸弹和两个定时炸弹。

10.燃料库：如果朝燃料库（N）方向倒车，工兵可以从容地安放最后的炸药。最后只需用卡车接上小偷，把他们全部运送到潜水艇。贝雷帽降落在潜艇库的顶上并进入潜水艇，然后工兵一一点燃炸药即可。

11.积分册：第一册在鱼雷库；第二和第三册在司令部；第四册在营房；第五册在澡堂；第六册在碉堡；第七册在岗楼；第八和第九册在潜水艇上；第十和第十一册在舰长的禁闭室。

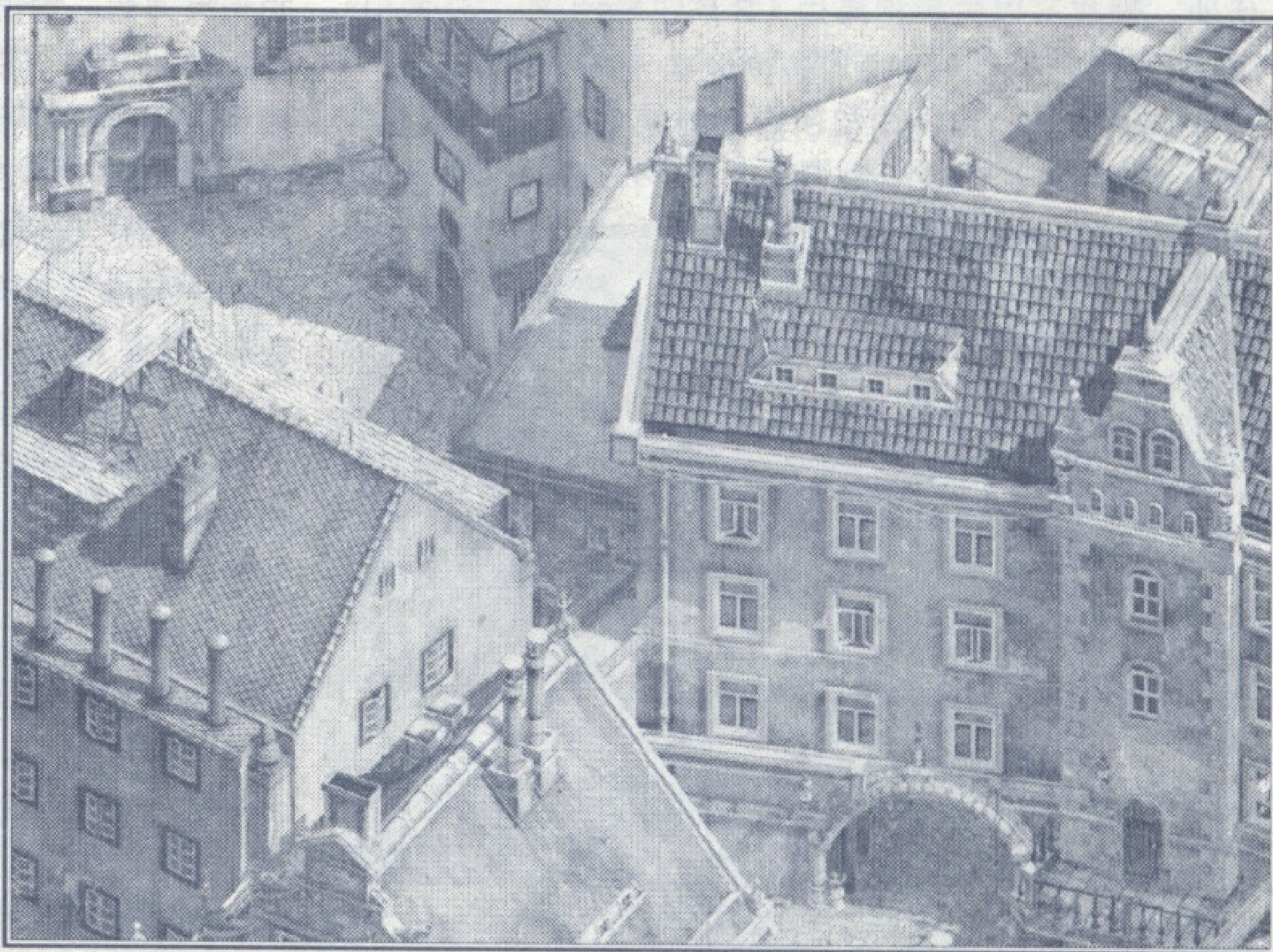
12.过关密码：普通－WKUC4，困难－JE5SH，极难－SKDJF。

任务三：白色恐怖（参见P120地图）

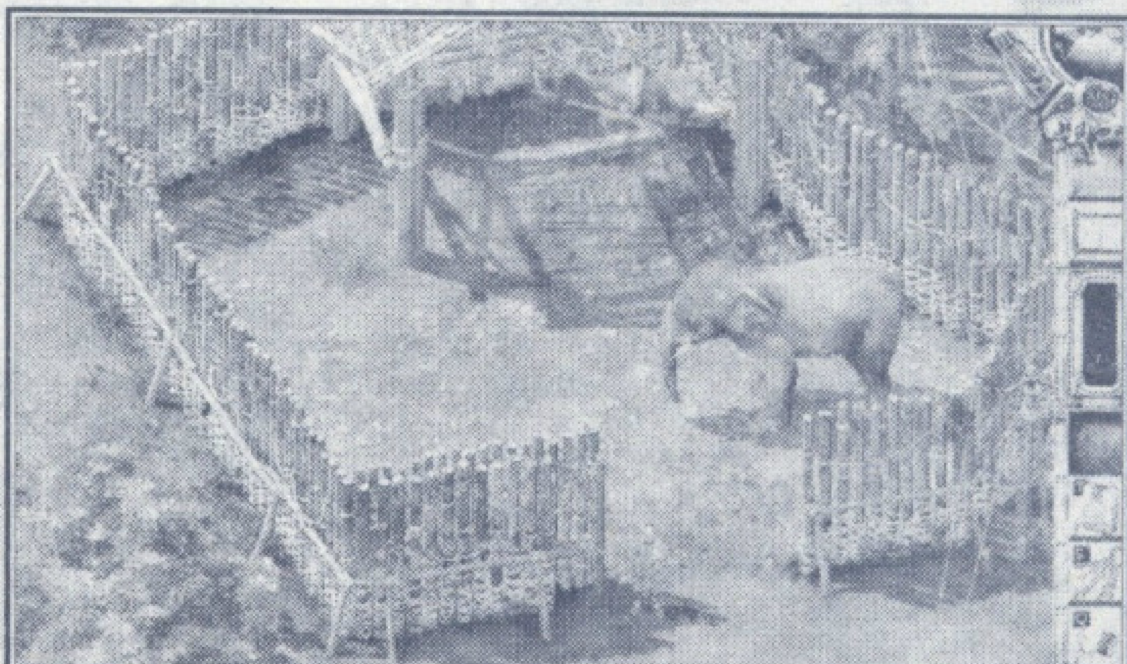
出场人物：贝雷帽（1）、水兵（3）、工兵（4）、间谍（6）、小偷（8）

1.在潜水艇：潜水员位于潜水艇的尾部，他将一一清理潜艇里的对手。请注意，进入新的房间之前，先透过小窗向内察看里面的情况。密切注视柜子，搜查所有的对手。应当找到下述重要物品：两个积分册、防寒服、天线、海军上将制服以及潜水员使用的

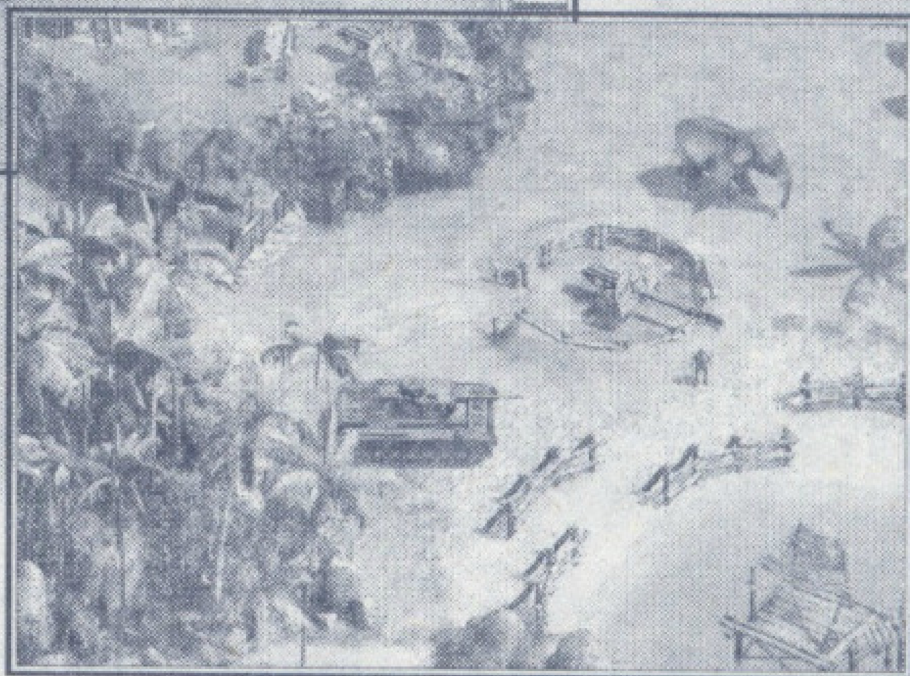
6.驱逐舰的外岗：首先吸引前舷栏的哨兵到下边来，可以把（41）处的哨兵引诱到甲板壁的方向。但在这一过程中一定要注意（42）处的机枪射手。只要后舷栏（45）处的哨兵转身，就可以将烟囱旁边（42）和（43）的两个机枪射手消灭掉。对（44）处哨兵的处置必须直接在甲板壁旁，并在（47）处哨兵的视野之外进行。之后将（45）处的哨兵也吸引到舰首，现在可以从容地消灭（46）、（47）处的两个哨兵了。



7.解救小偷和间谍：所有突击队员到舰首的一个入口处，一直进入到第二间屋子，在这里可以找到一箱炸药。这间屋子有路通向上面、下面和前面。把贝雷帽的刀子给潜水员一把（共有两把刀）。从小窗往下看。如果小窗下面的哨兵正往右边跑，潜水员可以进去了。通过掷飞刀将两个哨兵结果掉，这一方法对时机的要求非常高，因此不要忘记存盘！接着消灭房里的第三个哨兵。在三个哨兵之一的身上能搜到钥匙。关在旁边一间房子里的间谍、情报员和队员获救了。装备放在哨兵身边的一个箱子里。



8.下甲板：间谍在这里可以搞到一件德军军官制服，接下来他就可以大摇大摆地闲逛，引开对手。其他人在下舱、旁边机房，间谍将懒洋洋的哨兵引开，贝雷帽从后面解决他。工兵在机房里安放一颗遥控炸弹，沿着梯子爬到下面的一个房间，消灭3个敌兵，再回来。



9.营房和驾驶舱：接下来找到营房。这里唯一的问题是：两间舱室各有两个哨兵把守，即使是身着军官制服的间谍也很难引开他们。因此让贝雷帽将引诱器放在通道上，将哨兵引出来，自己藏在一边的舱室里，现在可以用间谍来引开敌人的视线，并解决掉他们了。之后可以随心所欲地将箱子翻个底朝天，在这里可以找到两件的防寒服。在最后的一间舱室里关着舰长，把他解救出来。

10.上层船舱：让间谍到上一层去，在舰首方向有一个放了双巡逻哨的小房间，让工兵悄悄溜进该房间，安放一颗定时炸弹，再悄悄从士兵后面溜走，直到通过进来时走的那道门，再穿过下一道门到达舰桥前部，这里有几个哨兵和机械师在闲逛。由于这里的军官会立刻发现伪装后的间谍，所以间谍只可将门口的哨兵引开，军官只能用香烟引开。

11.爆炸和逃亡：间谍和贝雷帽带着密码纸和密码机一起登上了飞机。将其他人先送到甲板上去，别忘了船员和舰长。左舷边的通道可以启动开关放下来，它大大缩短了去潜水艇的距离。船员、舰长、小偷和水兵登上了潜水艇。让其中一个人在路上的无线电台停下发报。工兵最后一次通过船尾的入口来到驱逐舰上，在三个舰炮的齿轮上各放了一颗炸弹。之后进入潜水艇，并引爆所有的炸弹。

12.积分册：潜水艇内第一室、潜水艇内第二室、无线电室、营房、驾驶舱、桥头堡（壁橱）。

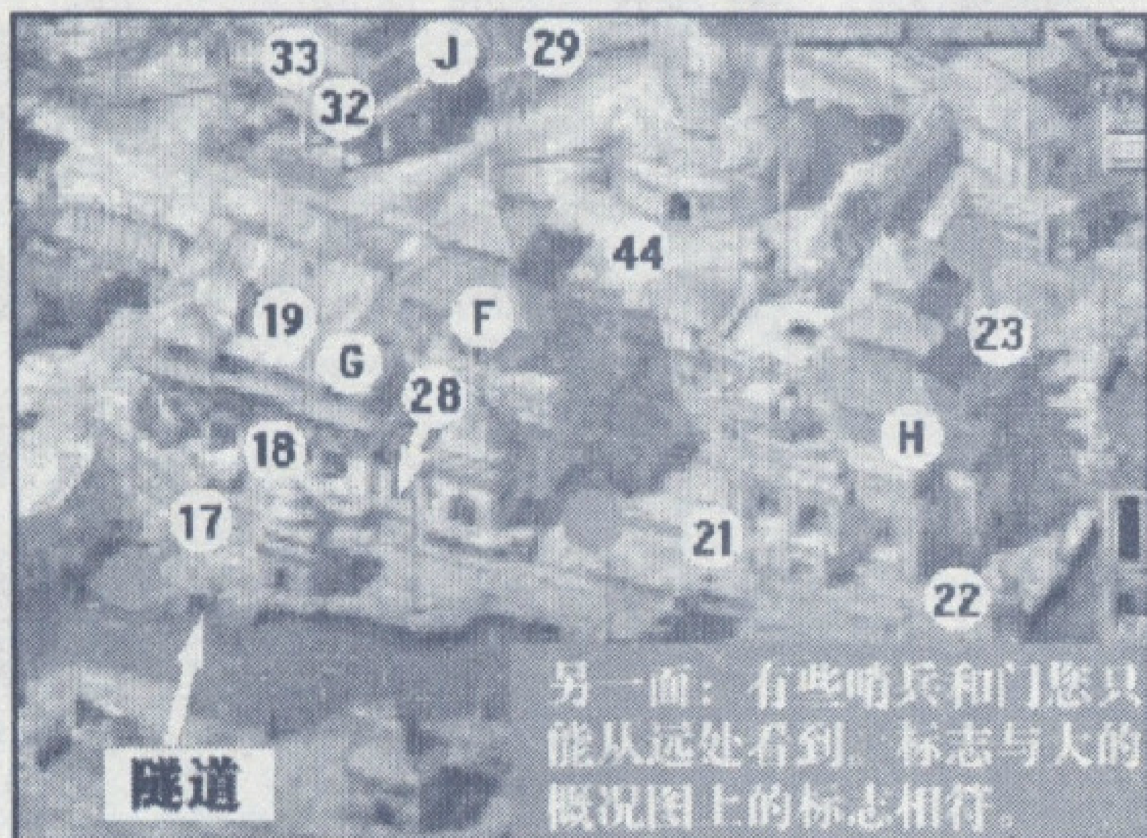
13.过关密码：普通－YSM51，困难－DFY3B，极难－3DYNG。

任务四：目标——缅甸（参见P121地图）

出场人物：贝雷帽（1）、狙击手（2）、司机（5）、小偷（8）

1.清理外围：贝雷帽解决掉拐角处（1）的哨兵，用引诱器将岸边（2）的哨兵吸引到角落里，悄悄地制

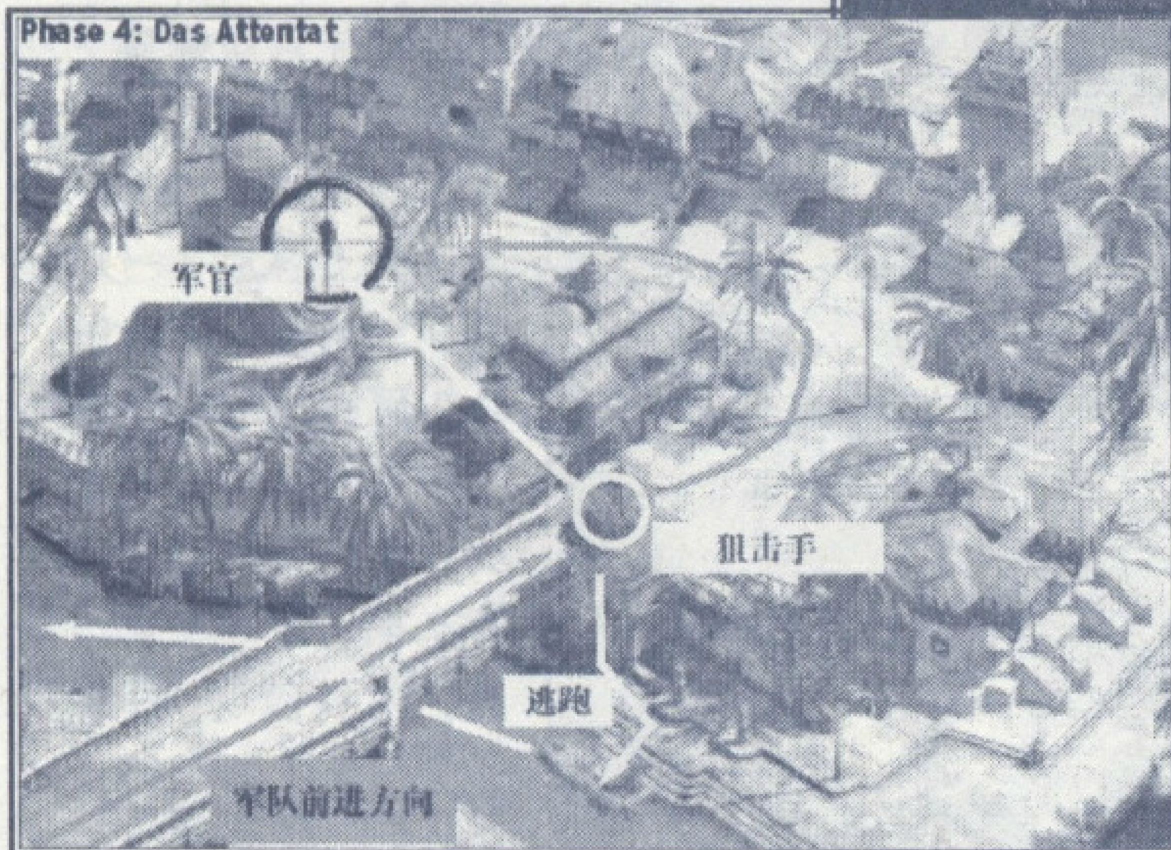
伏他，现在可以先后把岸边（3）、（4）的另外两个哨兵除掉。之后贝雷帽准备向北方进发，那里（5–11）的哨兵均可以利用引诱器或香烟盒轻而易举地制伏。在台阶（A）处下水，游到下一个台阶（B），解



另一面：有些哨兵和门您只能从远处看到，标志与大的概况图上的标志相符。

决房角边（12）和（13）的哨兵，接下来就该轮到岸边（14）、（15）的士兵了。小房子（C）由一名士兵把守，里面有一个储物的壁洞可以找到一些装备。现在渡过河到（16）去，用引诱器解决房子（17）、（18）后面的两个士兵。

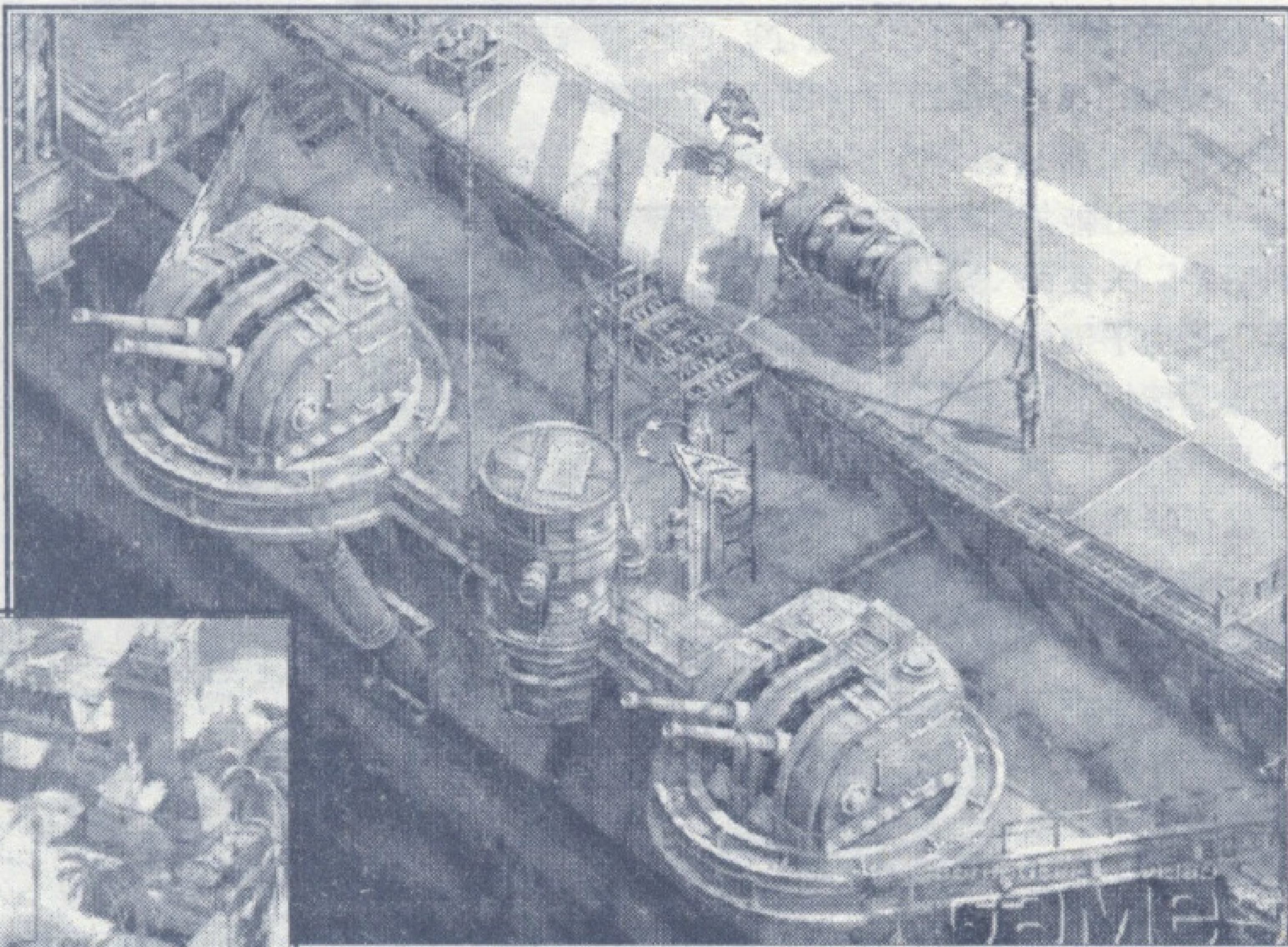
2.拯救精神领袖：狙击手在这时到达屋顶，打死阳台上（20）的哨兵。当哨兵处于拐角处的死角那一刻准确地开火射击。在贝雷帽处集合突击队员，与贝雷帽一起消灭这一面岸边（21–24）的哨兵。现在去找精神领袖，需要解决掉通道上（25）、



（26）的哨兵，爬上偏房（E）的梯子，上到天窗（27）处进去。该房间里有箱子和一个哨兵。将哨兵打倒后，顺着房子中间的梯子爬下来。精神领袖就在那里。将他与另外四个盟军一同救出并离开拱顶，沿原路回到外面。

3.军火商在楼群（F）的侧翼，与他联系后，可以打开地下室的两个箱子，箱子里面有大量的手榴弹和狙击枪弹药。悄悄地溜到主楼（G）的二层，那里有两个柜子。接着可以从窗口掷手榴弹或让狙击手消灭大楼里的哨兵。下面是司机的工作，借助内院墙的保护，悄悄溜到（29）处，解决掉该处的哨兵，穿上他的军装，进入岗楼（I），除掉狙击手。警卫室（J）底层的一间房子里有三个哨兵，那里的柜子里有一些装备。在实施下一步的行动之前，必须先将门前（30）、（31）的两个哨兵干掉，最好使用贝雷帽和他的引诱器来完成。然后上到警卫室的上层阳台，从那里出去，将该处（32、33）的哨兵击倒。稍后，其他敌兵（34）接到警报来到阳台，干掉他。现在除了（35）处的哨兵就没有别的危险了。进入（K），解决那里上层的狙击手。离开岗楼解决楼下位于（36）处的哨兵。进入（L）解决里面所有敌人。对于大楼中的大量敌人，使用手榴弹非常有效。离开大楼，解决下面（37–39）的敌人。最后再将精神领袖带到小船上，之前需要将剩下（41–43）的的哨兵统统消灭。

4.暗杀敌首：再次确认一下，战场上是否已经没有可以看到的躺着的对手了。否则会导致提前触动警



报。将所有的人集合到小船边，与他们一起进入岗楼（K）。将狙击手设在最上边。将精神领袖带到无线电设备（L）旁，启动设备。再回到岗楼（K），让一个人从底层的窗户里往外张望。一定要等开进的部队在大佛前列好队，敌司令官在（44）处下车，这时只留下狙击手在他的岗位上，其余的人全都上船。现在，狙击手必须迅速击毙司令官，然后同样迅速地上船，这样使命就完成了。

5.过关密码：普通－B7D8F，困难－K9D3H，极难－9BG3S

任务五：桂河大桥（参见P122地图）

出场人物：贝雷帽（1）、水兵（3）、司机

（5）、小偷（8）

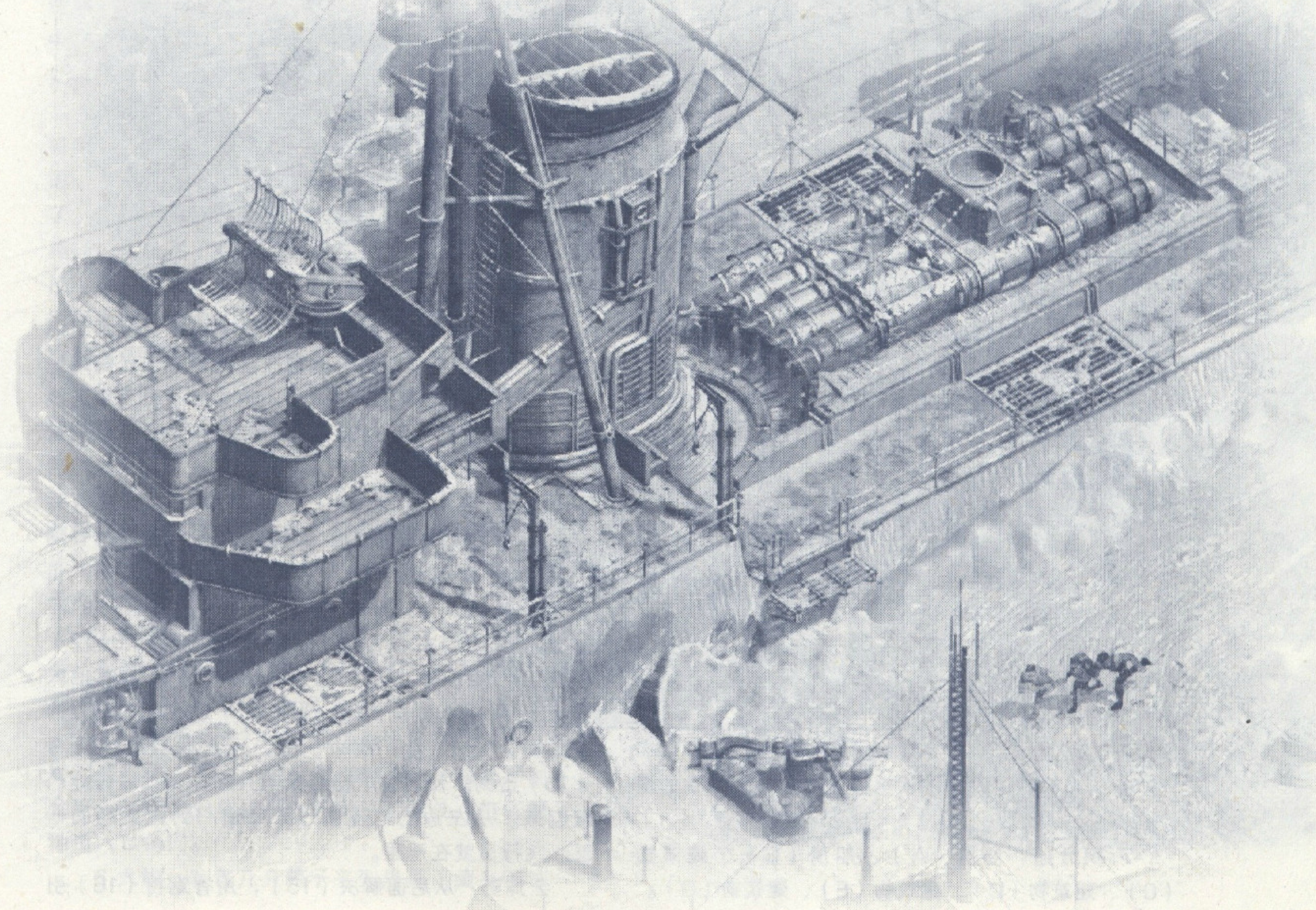
1.船房和大象馆：直接从大象笼子处开始，可以毫不费力地引诱三个哨兵，把他们藏到篱笆后面去。而流动哨（4）可以用香烟引开。（5）和（6）被原地击倒，然后被绑起来。只有当巡逻兵站在门左边时才可以进入船房，三下五除二解决掉三个哨兵（7-9）。小偷撬开箱子的锁，找到一个积分册和一个软梯，让小偷带着软梯。在另外一个箱子里有一把铁丝剪刀，把它装到贝雷帽的行囊中。将巡逻兵（10）从第二个船房吸引到第一个船房。现在轮到大象馆旁边的哨兵（11）了。在解决（13）和（14）两个士兵之前，必须先将看守楼梯的哨兵（12）引开。可用烟盒将（15）引到两个船房之间。注意：哨兵须通过建筑物（B），因为没有直接的道路可走。最好直接埋伏在对手门前，将头两个哨兵（16和17）在建筑物（B）里解决掉，另外两个可放心大胆地让他们躺在左边。在这儿的一个箱子中可找到第二个积分册。

2.轨道看守：小偷沿着电话线爬行，绕过所有的哨兵到达画面最边缘。在这里，软梯派上了用场，其他突击队员现在可以毫无阻拦地到达路堤。现在不用费太多的力气就可以除掉哨兵（18-21）。必须把（22）和（23）引开。在进行下一步行动前，小偷应当收起这十分实用的软梯。

3.岸哨和渡河：虽然小偷可以在大象身上过河，但这没有什么意义，因为太容易被发现。首先干掉（24-26）的敌人，以便在河岸的一边建立滩头阵地。注意：河中和岸上的一些地段有鳄鱼捣乱，要躲开这些爬行动物。贝雷帽第一个游过了河。藏在岩石后面，再悄悄溜到站在大象身边的哨兵旁，从这个位置可以毫不费力地先后除掉岸哨（27-31）。

4.炸药：现在让小偷在（A）处爬上岩石，实施这一行动时必须注意（32）的视野。小偷虽然可以打倒对手，但不能将对手绑起来，所以软梯在这儿又派上了用场，贝雷帽可以跟上来做这些费力的事情。将（32）清除后，可在铁丝篱笆上剪出一个洞，现在可以消灭（33）和（34）了。引开（35），以便毫无危险地制伏（36）。在建筑物（C）中可找到第三个积分册，建筑物（D）中有炸药和第四个积分册。

5.攻击监狱：除掉狙击手（37），现在可以从容不迫地冲击建筑物（E）和（F）了。除掉哨兵（38）和（39），贝雷帽与小偷一起通过窗户进入建筑物（E）内，将两个对手制伏，在这里可以找到第五个积分册。现在该轮到建筑物（F）了，这里唯一的麻烦是电报机旁的两个岗哨，应将他们两人同时击倒。由于



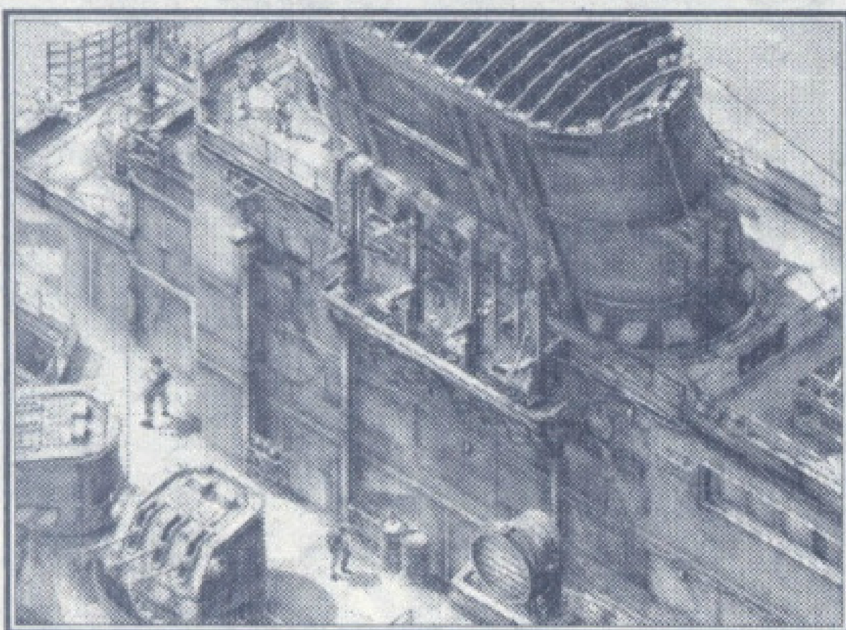
在此很难有更好的进展，所以先回仓库，然后下楼到岸边去，在这里消灭（40），把尸体直接扔到河里。把（41）和（42）先后引开，监狱看守随身带着办公室（G）的钥匙。用铁丝剪将铁篱笆剪开一个洞，将吉尼斯解救出来。注意：由于这里仍有哨兵来回游荡，吉尼斯必须立即卧倒，以免被发现。

8.过关密码：普通－3GHSL，困难－NMWQ9，极难－KJWJK。

任务六：萨沃岛上的炮声（参见P123地图）

出场人物：贝雷帽（1）、水兵（3）、工兵（4）、司机（5）、小狗（9）

6.炸桥：或者在办公室（G）前面除掉哨兵，或者等他们走过拐角处再动手。现在吉尼斯可以看一看大桥的模型，大桥模型旁边藏有第六个积分册。如果有兴趣的话，还可以将剩下的士兵全都结果掉。贝雷帽朝被关在笼子中的盟军走过去。在营救行动中，你还得当一回救生员。笼子一落入水中，你的人要马上纵身跳下去，在水下将笼子门打开。接下来带着炸药上桥，将炸药安放在预先选定的位置，并将最后一个积分册取走。现在让所有的人都撤离大桥，用电报发出拉动导火索的信号。

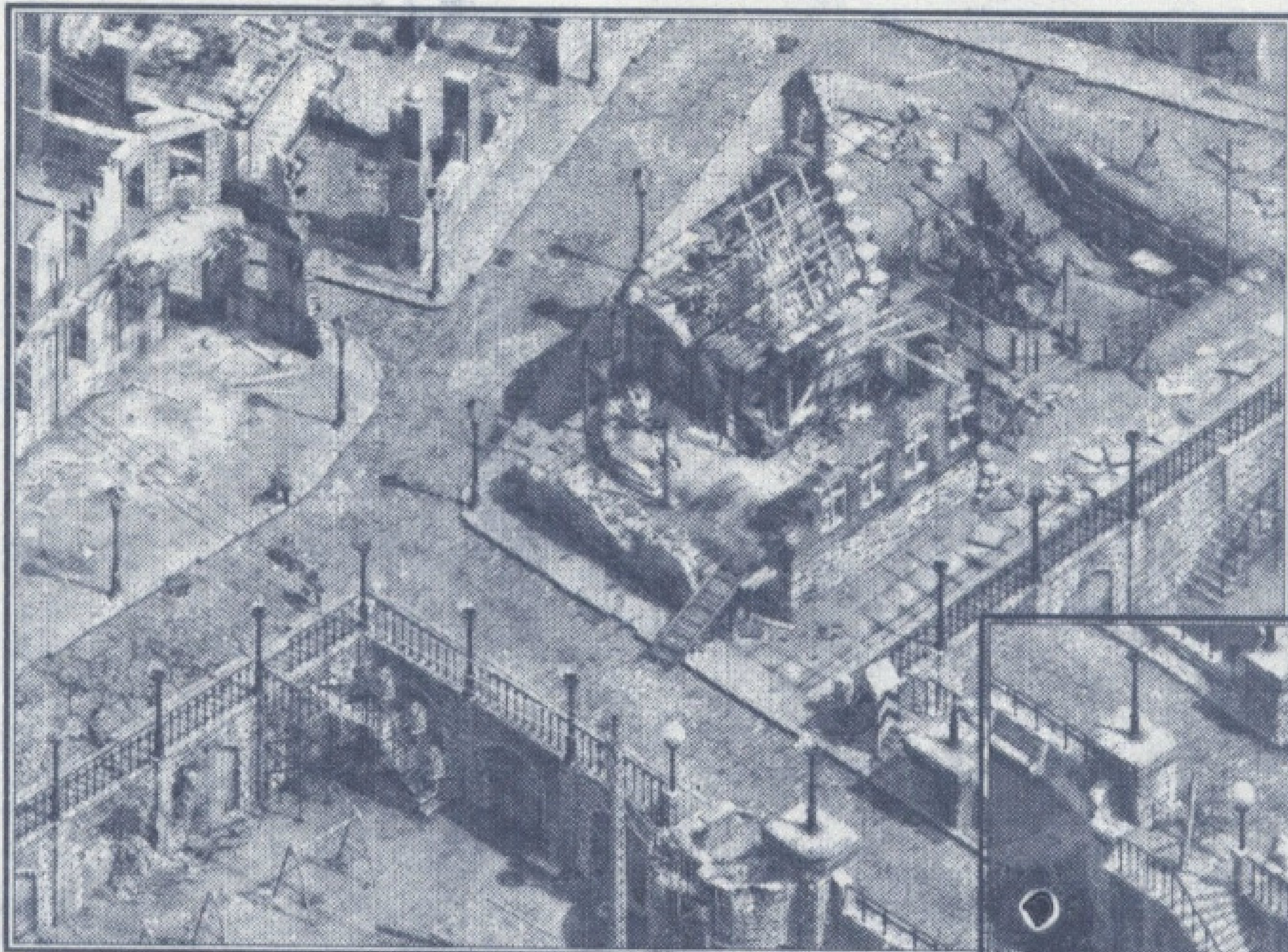


7.积分册：船房（A）、船房（B）、建筑物（C）、建筑物（D）、建筑物（E）、建筑物（G）。

1.着陆：在与遇难者交谈过程中，橡皮艇到了海滩边，贝雷帽与潜水员一起游往最近的另一处海滩。此时要尽量贴近礁石，因为敌人哨兵会不时用望远镜观察海面的情况。悄悄溜到（A）点，用盒烟把（1）引开后再把他藏在小路上。然后去引诱哨兵（2），接着用拳头把哨兵（3）打倒在地，沿着小路往上走，用香烟去引诱（4）。可以从后面将（5-7）击倒，把不省人事的哨兵码放在钢门的左边。让贝雷帽继续利用烟盒摆平（8-12）的哨兵，完成后游回到队伍中，与其他人一起划向海滩。当（13）还在奔向海滩的路上时，给（14）致命一击，可在晚些时候再将（13）击倒。使用香烟将两个哨兵除掉，然后将炸药藏起来。从左边的地道通过第二道门到达更高的一层。飞行员就在那里。

2.炸药：从后面解决（15），用香烟将（16）引

到陷阱里。由于噪声的原因，注意不要在离哨兵（17）太近的地方击打他。把（17）也除掉后，贝雷帽又该大显身手了。将引诱器放在梯子右边，隐身于



地道入口处。开启引诱器，等敌兵（18）站在引诱器旁时将其击倒，然后将（18）立刻从路上挪开，因为军官（19）不久也会沿着梯子下去。当两人都藏好时，解救飞行员。在下一层，将引诱器再次放到梯子旁，开启后让贝雷帽藏到灌木丛中。当（20）和（21）站在梯子旁边时，离开藏身处，将二人击倒。

3.隧道入口：桥上的哨兵不用去管他，用一盒烟将哨兵（22）引开，并跟在他背后爬到小茅屋的后面。当两个哨兵都站在原位时，就可以走你自己的路了。在制伏（24）之前，应当研究一下（25）的行走路径，以免后者在错误的时刻出现。将两人都干掉，接下来再把精力投入到（22）和（23）身上，这次必须将香烟扔到大桥开始处可以看到的地方。首先解决墙前面的那个哨兵，再将朝烟盒走去的那个除掉。

4.钥匙：进入左边的地道，把香烟扔到走廊上。将稍慢的哨兵击倒后运走，最后将两个哨兵都结果掉。等另外一个哨兵回到哨位上后，解决剩下的两个哨兵。在右侧的中央开始清理行动，从楼梯上的门岗开始，然后用烟盒将两个军官先后吸引到楼梯（X）处。这一切解决之后，回到通道上，通过第二个门进入房间，从司令部那儿取来钥匙。

5.金像：然后炸掉厢房的墙，让水兵从洞里往外看，等待一个有利的时机离开地洞。立即趴下，沿着岩石爬行。当抵达安全地带时，首先关注（26），其次是（27），最后是（28）。按老习惯用烟盒引诱（29），将他藏到撂起来的箱子后面。全班人马跑回到隧道里飞行员被解救处，打开那儿地道入口的门。

6.大炮：拿着几只箱子来到隧道，藏身于第一只箱子后面，将贝雷帽的引诱器放到第二只箱子后面。藏身爬行，打开引诱器后干掉哨兵，其他的哨兵应当不成问题。在旁边的一间屋子里，有六个穿白衣服的男人和一个军官，向房间内扔一颗手榴弹。此外，朝关闭的门举起手榴弹标志。当标志改变时，就可以朝房间内扔一颗手榴弹。柜子内有一个积分册，在大炮的旁边可找到另两个积分册。将炸药放到中间的大炮前，然后与飞行员一起跑向飞机。别忘了将金像从洞中抢出来。登机时必须注意（30）。在飞机上干掉哨兵，点燃炸药。

7.积分册：1-3在村子里碉堡的入口处，4在弹药库里，5-7在司令部大楼里，8在会议室里，9-10在地下高射炮阵地。

8.过关密码：普通－AZLM1，困难－16G3L，极难－E2J7H。

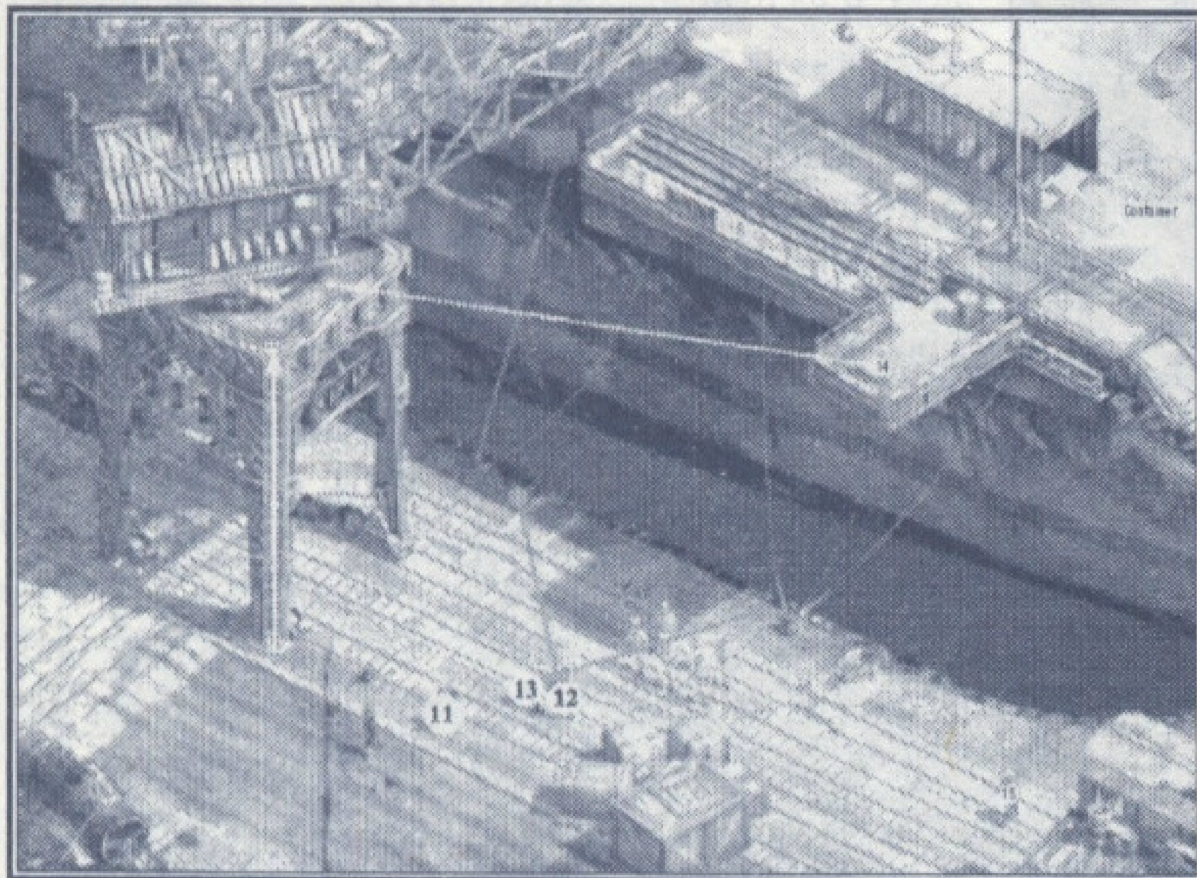
任务七：海防的巨人（参见P124地图）

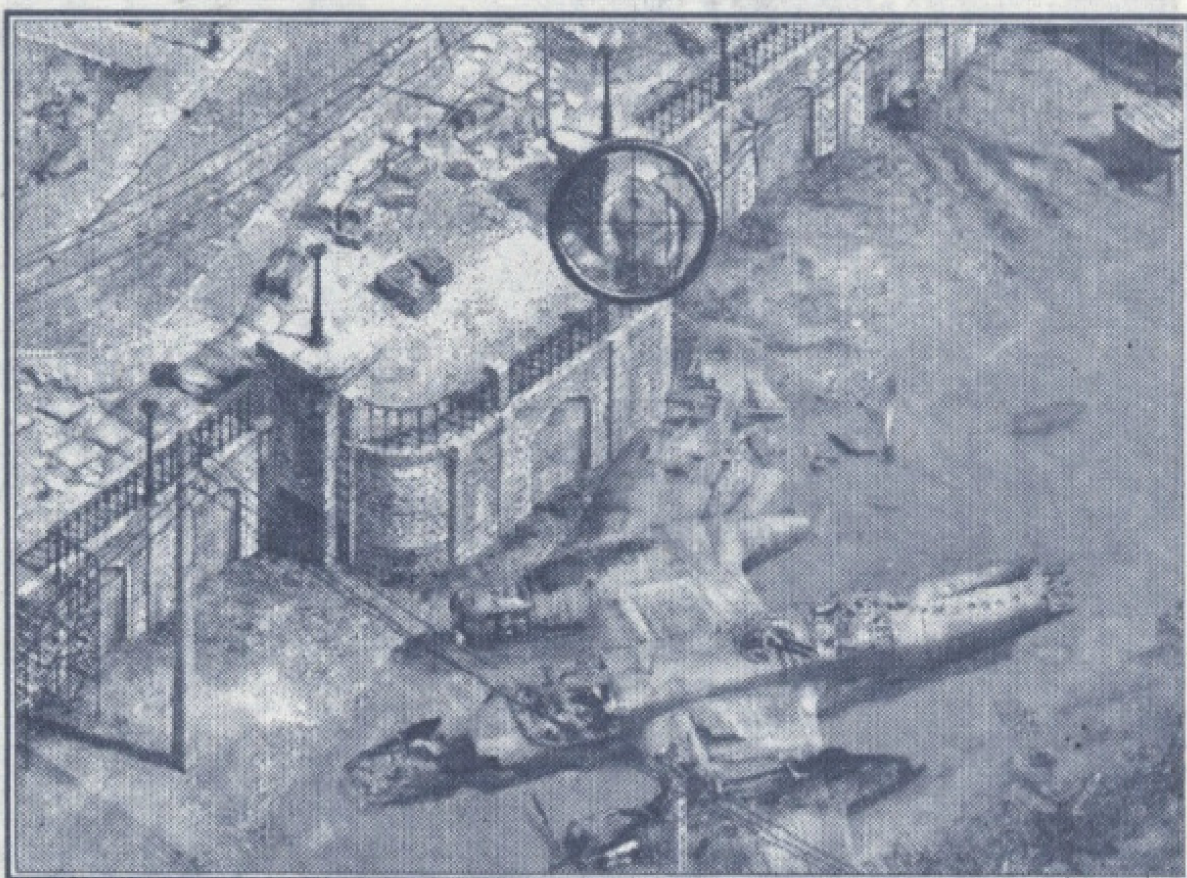
出场人物：贝雷帽（1）、工兵（4）、娜塔莎（7）、小偷（8）

1.入手：进入身后的屋子（A），在里面可以找到一瓶



葡萄酒。趁哨兵（2）面向另一个方向，迅速干掉哨兵（1），然后使用葡萄酒引诱哨兵（2）至当前所在位置，除掉。在房子（B）中，除了积分册外，还有一盒香烟和一个望远镜。用香烟诱捕（3）和（4）的哨兵，再用同样办法引诱二楼的哨兵（5）和（6）。再





悄悄接近哨兵（7），击毙他。

2.娜塔莎的衣服：进入房屋（C），同那里的房主打个招呼（不要动武把他吓跑了），得知娜塔莎的下落，并从小储藏室的箱子中取出娜塔莎的衣服和狙击步枪。

3.与娜塔莎接头：将（8）打晕藏好，小心穿过两条街进入建筑物（D），干掉里面的三个哨兵，上楼与娜塔莎对话，将衣服和狙击步枪递交给她。有了娜塔莎，你可以很轻松地取走所有的积分册，但是要小心提防军官。

4.军官办公室：让贝雷帽从后门进入房子（E），干掉门岗并将引诱器放在房子中间，然后藏到隔墙后面。打开引诱器然后马上关掉，里屋的哨兵会被引出来，不要管他，不久他就会回到里屋，因为这个家伙把里屋的房门打开的关系，里屋的军官可以看到外面的情况，这时让贝雷帽用香烟把军官引过来干掉，再轻松击毙第二个军官。在架子上有一个积分册。

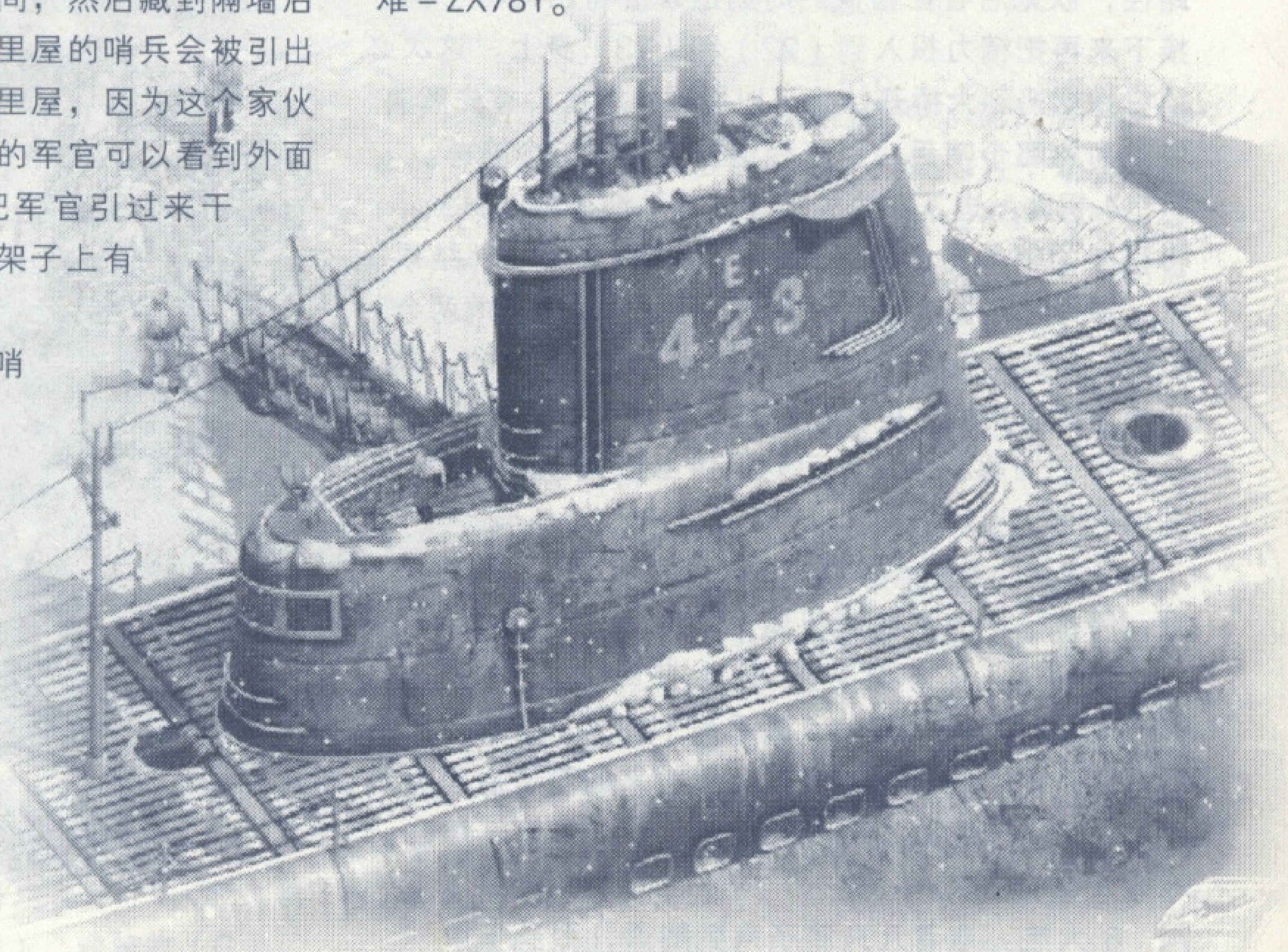
5.解救行动：让娜塔莎分散哨兵（9）的注意力，与此同时贝雷帽悄悄进入建筑物（E）并制伏哨兵。注意哨兵（9）的视线，趁他不注意的时候进入建筑物（F）。接着让娜塔莎通过侧门进入库房（G），与工兵和小偷接头，利用娜塔莎取得库房架子里的东西，并掩护工兵和小偷离开库房进入建筑物（F）。再次分散哨兵（10）的注意力，以便其它人员乘上卡车。

6.炸药：到达港口后，娜塔莎进入卡车（H），将汽车停在建筑物（I）的后面，让小偷从窗户进去，用万能钥匙打开箱子取出炸药，然后从窗子溜出来，将炸药交给工兵。将卡车驶近油罐（J）和（K），以便工兵安装炸药。

7.吊车：将卡车驶向吊车，利用娜塔莎分散哨兵（11）的注意力，贝雷帽藏在吊车下面，将香烟掷进（12）的视野，然后打晕他藏到吊车下面。利用同样的技巧对付（13）和（11）并将他们藏好。

8.航空母舰：小偷抓起一件制服穿上，悄悄爬上吊车，通过吊臂落到航空母舰上，爬到哨兵（14）身后，让娜塔莎引开哨兵（15），小偷打晕（14）并放下软梯。其他队员偷偷爬过去从软梯爬上航空母舰，这时可以把（14）解决。接着工兵引爆炸药，等娜塔莎也爬上航空母舰后全员进入集装箱。

9.过关密码：普通－JAHSG，困难－WL3CZ，极难－ZX78Y。





晕并放下软梯，贝雷帽爬上来干掉（8）。让小偷通过窗口往建筑物（B）里看，等游动哨转身后从窗口爬进去将门打开，迅速出门，让贝雷帽从门口进去击毙（B）中的所有敌人，并救出狙击手。在房间里可以找到两个积分册。

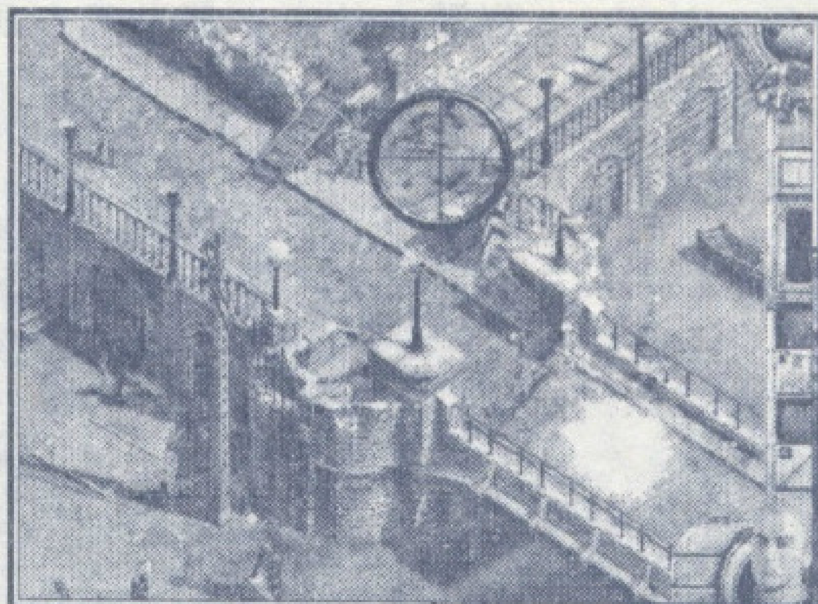
3.撬开保险箱：让小偷通过河边的排污口爬进（B），利用老鼠分散保险箱附近的士兵的注意力，用万能钥匙打开保险箱弄到里面的东西，然后迅速从原路离开地下室。时间必须算得非常准确——因此在这之前一定要存盘。

4.击毙狙击手：让狙击手在（B）门口卧倒，瞄准房间（C）窗户里的狙击手（10）和（11），将他们击毙，然后让贝雷帽出去从背后干掉（9）。

5.解放工兵：用香烟引开（12），干掉两个哨兵（13）。狙击在（C）窗户往外看的敌人（14）。让贝雷帽利用香烟引诱

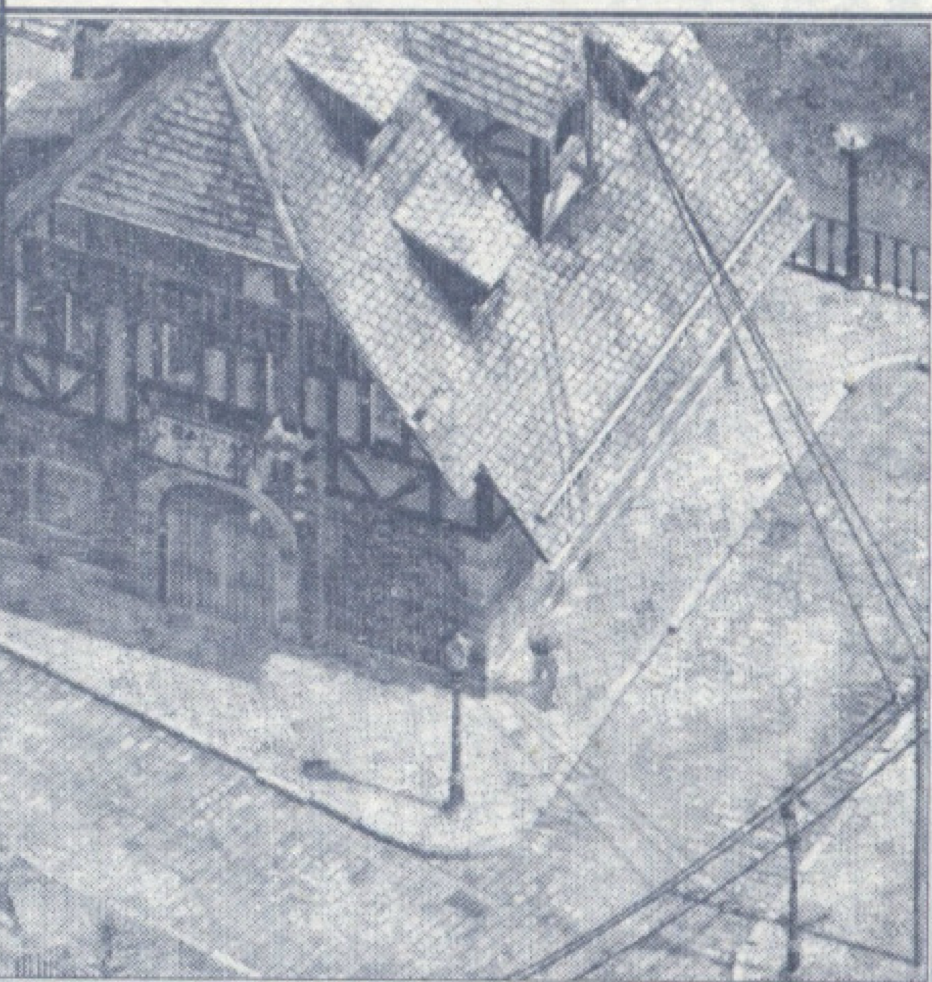
任务八：拯救大兵史密斯（参见P125地图）

出场人物：贝雷帽（1）、狙击手（2）、工兵（4）、小偷（8）



1.营救贝雷帽：从墙（M1）爬上去，避开敌人的视线，通过山墙上的圆形窗下面的窗户进入建筑物（A），找到贝雷帽，解决阁楼的敌人，然后从窗子放下软梯，让贝雷帽落到地面。让小偷把软梯收好，爬到（1）所在的阳台上，将（1）打晕，放下软梯让贝雷帽爬上来解决（1）。从阳台（A1）进入房间，将这一层的敌人清理掉，搜查一下房间里的柜子，可以找到两个积分册。从阳台落到地面，让小偷通过门（A2）旁的窗户爬进去。从里面把门撬开，然后离开房间。贝雷帽现在可以从门口进入房间，利用香烟干掉所有士兵，搜索房间并把软梯、氧割器和钢丝剪带走。





2.拯救狙击手：将软梯从墙（M1）放下去，以便贝雷帽通过它爬下来。让贝雷帽从楼梯过去干掉（2），用小偷的老鼠引诱（3）并让贝雷帽干掉他。用香烟将军官引诱到楼梯这边将他打晕，悄悄溜近墙角并等在那儿，等（8）转身时过去干掉（4），使用香烟把（5）引过来干掉，然后引诱并解决掉（6），顺便把（7）也放倒。让小偷爬到墙（M2）将（8）打

（15）和（16），制伏他们。再次用香烟引开并制伏（17），然后干掉（18）。让小偷靠近建筑物（C）的花园，从窗口进入房间，打晕附近的哨兵，从窗口把软梯放下去，让贝雷帽也爬进来解决掉这个屋子的所有敌人，最后用万能钥匙把门打开。在房间里可以找到一个积分册。

6.河畔的战斗：注意看地图，在河对岸有大量的



鼠引开地下室中的四个士兵时，贝雷帽迅速冲进地下室消灭里面的所有敌人。

9.积分册：在这个任务里找到积分册并不困难。但是最好小心并仔细考虑过后果。如果找到所有的积分册并且让史密斯进行无线电通信，游戏的附加任务将会非常困难——三辆坦克和大批敌军将从小镇的各个方向包围过来，并且必须完成这个附加任务才能结束主任务。当然，在附加任务中并不需要解决所有来犯的敌人，只要解决掉所有的坦克就可以了。

10.过关密码：普通－UN63A，困难－LPQ6T，极难－TRIB4。

敌人，没必要将他们全部消灭。在图中可以看到有一根虚线，虚线右侧的敌人可以不必消灭，只要小心别进入他们的射程就可以了。让小偷和贝雷帽装备上步枪游到河对面，用步枪或者刀子解决掉（19-38）的敌人。然后让小偷撬开两个箱子，里面有一个遥控炸药和一个反坦克火箭筒。

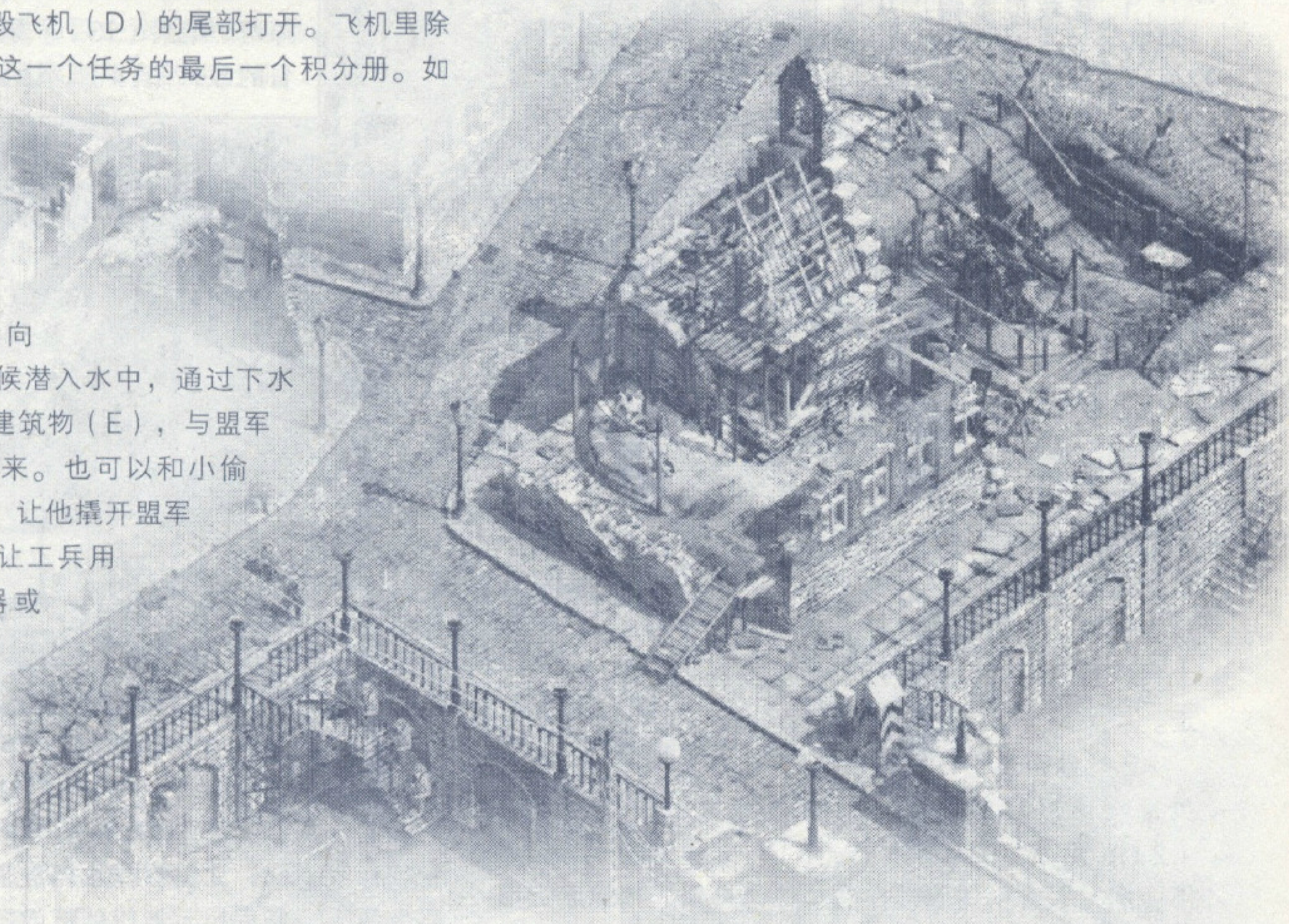
7.拯救史密斯：将河边的敌人清理干净后，让工兵带上氧割器将坠毁飞机（D）的尾部打开。飞机里除了两个哨兵外还有这一个任务的最后一个积分册。如果不想对付大量敌人的话可以不拿它。让贝雷帽带上急救包跳进水里，向浮桥的方向游，接近浮桥的时候潜入水中，通过下水道进入盟军所在的建筑物（E），与盟军接头并将他们带出来。也可以和小偷一起潜水进入通道，让他撬开盟军建筑物的门。然后让工兵用反坦克火箭发射器或者手雷解决掉桥头的敌人（39-42）。

8.清扫无线电室：贝雷帽进入建筑物（B）靠近地下室入口的地方向里窥望，同时让小偷接近位于岸边的建筑物（B）的地下室窗户并爬进去，当小偷使用老

任务九：寇地兹城堡（参见P126地图）

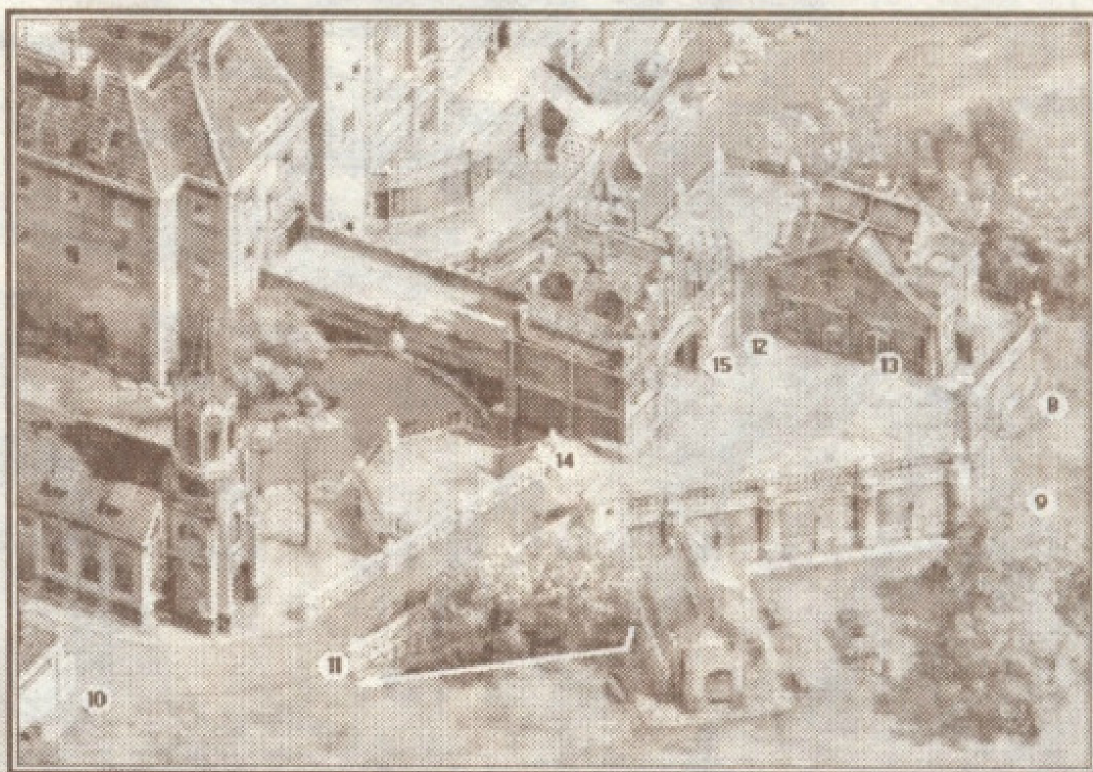
出场人物：贝雷帽（1）、狙击手（2）、司机（5）、间谍（6）、小偷（8）

1.军官制服：让狙击手先击毙士兵（1），将他藏到灌木丛中，然后走上房屋阳台，从那儿扔出一盒香



烟，以便引诱（2）和（3）。但要注意别让两个哨兵同时发现香烟。接着进入房间，解决里面的两个少

尉。带上两个葡萄酒瓶和安眠药。将安眠药放到酒里并把酒扔到路上，（4）和（5）会被酒所吸引，等他们失去知觉后把他们捆上，并换上他们的军官制服。来到停车场后，分别引诱（6）和（7），并依次解决他们。然后从容地从（8）背后走过。



2.交换：注意巡逻队的视线，抓住机会让间谍离开河边的教堂。等（8）点燃香烟的时候进入（A）。让狙击手把军官制服交给间谍，然后抓住机会让狙击手进入教堂。

3.进入：让司机在位置（B）挖一个坑，哨兵（9）会掉进去。接着让司机悄悄走到祈祷室附近的哨兵身后。间谍引开哨兵（10），司机干掉（11），并将他藏在教堂中。

消灭（10）后全员进入教堂。间谍来到城堡入口处，等少尉（12）转身时干掉他。然后吸引附近哨兵的视线，然后司机过来收拾掉（14）和（15）。

4.解救小偷：在城堡大院中，先让间谍引开楼梯处的士兵，让贝雷帽收拾他们，注意要迅速将尸体弄到门外，否则行刑队的上尉有可能发现尸体。然后引开上尉，让他面对小偷。这样司机就可以悄悄地将一个燃烧瓶扔过去把行刑队消灭掉。

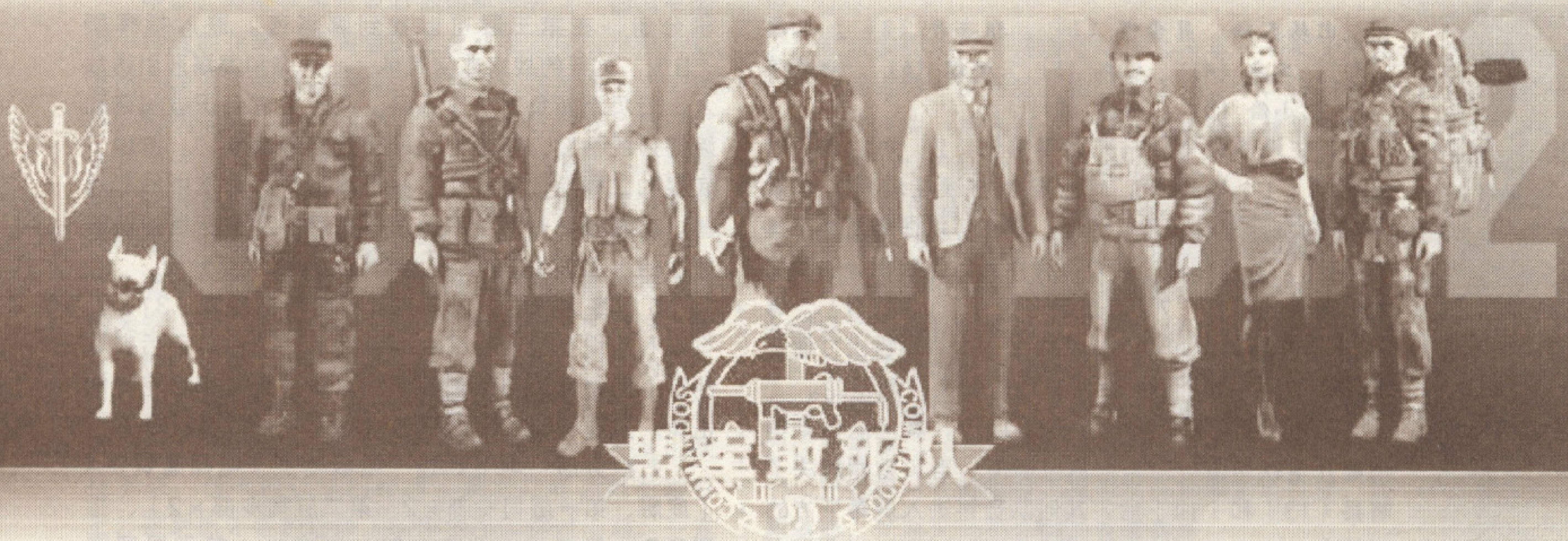
5.译码本：利用任务栏的指示功能可以很容易地找到译码本的三个部分，要注意的是尽量避开军官以免间谍的伪装被识破。

绕到他的背后把他弄倒，拿走译码本，然后尽快通过最近的门离开这个房间。

8.少将Rudoll：打开门，将香烟扔到门旁的角落里，等到士兵为了捡烟而走到少将附近书架的前时，过去把少将弄晕。然后取下大衣上的密码钥匙并溜之大吉。

9.战俘释放：让小偷蹑手蹑脚地进入位置（C），打开门让间谍进入该建筑物内。每层都有盟军战俘，尽可能在哨兵不注意的时候把一套制服交给战俘，如果觉得过于麻烦，可以直接用下了安眠药的葡萄酒和毒针甚至拳头来解决。战俘位于建筑物X1至X7。

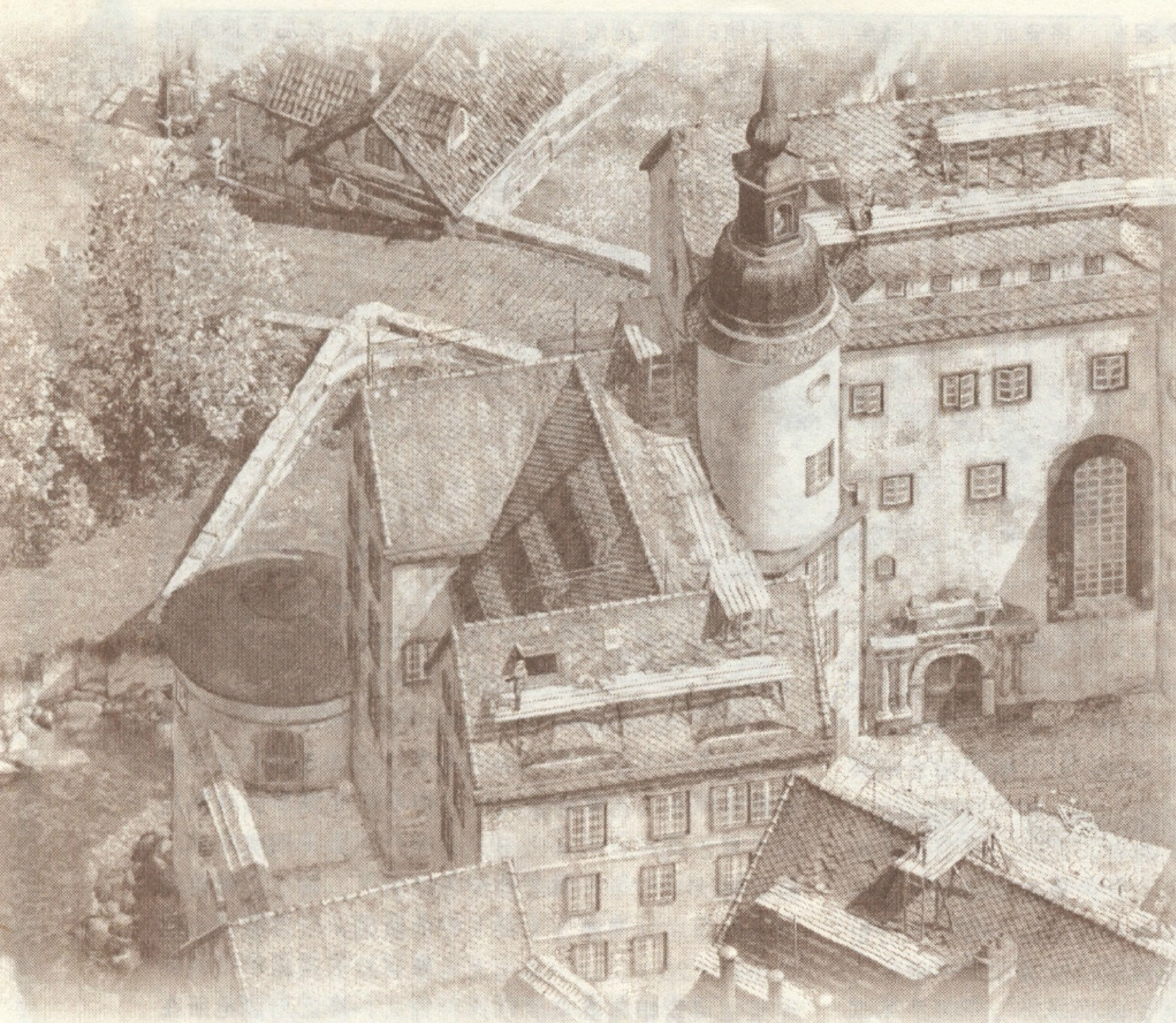
10.无线电信和逃跑：在释放所有盟军之后，就可以悄悄进入位置（C）处的墙壁处，与贝雷帽汇合。接着箭头，埋伏在墙后面。在（17）和（18）转身之后收拾掉（16），并通过最近的窗户将其扔到房间里。接着制伏（17），然后使用香烟引开（18）。贝雷帽穿上制服后悄悄接近（19）把他放倒，使用香烟引诱并击毙（20）。让小偷爬上墙壁，放下用床单做成的绳索让贝雷帽爬上来。以这种方式，接近无线电所在的塔楼。将间谍从门口直接上去引开哨兵。然后让小偷从窗口悄悄进入塔楼，打晕二楼的哨兵，现在贝雷帽可以悄悄进入塔楼顶部使用无线电设备，然后全员返回登上气球。



6.上将Heinz：使用下了安眠药的葡萄酒解决两个军官，然后再用葡萄酒把将军骗到衣帽间里，在那里将他打晕，并弄走他随身带着的译码本。

7.陆军元帅Desfell：沿着楼梯间，尽可能接近门口，等Desfell在房间中走动并转身后接近他，从衣架

11.积分册：1-3：建筑物（D），4-5：建筑物（E），6-8：建筑物（F），9-15：建筑物（G），16-23：宫殿（X1），24-25：宫殿（X2），26-28：宫殿（X7），29-30：工厂（H）。



（X）。在那儿非常容易隐藏。到达（X）后，必须重新考察地形。主要是巡逻队（29）和坦克（30）。首先要引开（20），然后结果（21）。（23）要加倍注意，在他走开时干掉（22）。现在通过建筑物中的间谍可以看到（23），先使（24）安静下来。再让狙击手狙掉（26）。最后将（25）消灭掉。现在重新引开（20），并看住（23）。狙击手瞄准（27）后下手，接着击毙（20）和（28）。

4.坦克游行：使用坦克消灭剩下的敌人。此时应注意消灭敌人的坦克和其他战车。然后可以从容地驶过马路，消灭路上的每个敌人。

5.侵入：让间谍进入建筑物（A）。在保险箱中拿到积分册。乘坐电梯，进入二楼，在这里可以干掉不少敌人，收拾干净后让水兵在窗户（A1）处固定爪钩。让武装到牙齿的贝雷帽顺着绳子潜入建筑物。在第一层和第二层各有两个积分册，在第三层可以找到娜塔莎。进入指挥所（B），这里的战术非常简单——间谍和娜塔莎引诱敌人，而贝雷帽负责消灭士兵。由于军官会识破间谍和娜塔莎的伪装，所以必须使用武力解决他们。清理了底层和二楼后，可以让工兵拆除将军办公室中的起爆器。这幢楼里有四个积分册。最后一个目标是建筑群后面的小酒馆（C）。在（C）中有八个积分册。

6.巴黎大逃亡：对于带着钥匙的指挥官（31），可以利用坦克吸引他的视线，然后让小偷从身后窃取他身上的钥匙。当然更简单的方法是直接用坦克将他击毙。只要将钥匙交给间谍，后面的问题就轻松了。

7.积分册：地下铁道（垃圾桶）、电梯建筑物A（底层、第一层司令部×2、第二层司令部×2）、指挥所B（第二层办公室、第二层窄柜、第三层写字台）、酒馆楼C（底层台架×2、第一层写字台、第二层大办公室×4、第三层壁柜）。

8.过关密码：普通－9TT5W，困难－PAEN8，极难－1LPQD。

12.过关密码：普通－VAZ2P，困难－SRCM8，极难－TRD78。

任务十：燃烧的巴黎（参见P127地图）

出场人物：贝雷帽（1）、狙击手（2）、水兵（3）、工兵（4）、司机（5）、间谍（6）、娜塔莎（7）、小偷（8）、小狗（9）

1.在地下铁道：一开始得等到（2）向右走的时候，把（1）收拾掉。然后暗中守候在墙角，直至（2）向左行进时，收拾掉他。现在可以很容易地干掉（3-5）。在楼梯旁边的垃圾桶中可以得到积分册。接着利用间谍引开（7），就可干掉（8）和（9）。等（7）走开后利用间谍引开（11），这样地铁出口便无人看管了，趁这个机会让所有的队员离开地铁站。

2.进入公园：让间谍引开（12），其他队员则悄悄离开地铁站出口，爬到篱笆后面。当贝雷帽解决了哨兵（13）和（14）后，其他队员再进入屏幕下方的树林中。

3.窃取坦克：让间谍与（15）谈话以吸引他的注意力。司机悄悄走近（15）并将其打晕，把他藏好。请注意，这些动作不能被巡逻队（16）发现。现在扫视一下公园中剩下的敌人（17-19），还要记住坦克路线。驾驶员、工兵和狙击手小心向上进入位置

风中那滴雨做的云

永别二站，永别你

一、梦里不知身是客

太阳，红得像一枚熟透的番茄，闪烁着犹如海市蜃楼一般的光彩，慢慢地从东方平原上升起来。它是那么明亮，却又毫不刺眼，可以一直仰视着它升入高空，悬挂在云彩之巅，放射出万道瑰丽的霞光，投向这片永不沉睡的大地。

我默默地站在红砖小路旁的细杨树下，任凭无数朵米粒般大小的淡绿色花朵纷纷扬扬地飘下来，洒落在我的头发上，青青的长裙上。



我一直喜欢细杨树，那白中泛出隐隐嫩黄的树叶就像一团烟雾似地笼罩在枝头，身姿婀娜，树影婆娑，让我想起了《楚辞·九歌》中以藤芷为衣，女萝为带的山鬼姑娘。或许，这纤细秀丽的细杨树，千年前也曾是一位少女的精灵？

所以，我固执地想象着细杨树能开花，而且有着娇小玲珑的花瓣。浅黄色的花蕊从花芯中吐出来，散发出一股淡淡的清新香味，就好像云端传来的隐约歌声，似明似暗，若有若无。这样想着，我就仿佛已经拈起了一片小小的花瓣，轻声吟着："落红不是无情物，化做春泥更护花"，看着它轻盈地翻飞在清晨的天空中，又盘旋着向远方飞去。

远方，苍翠的树木浓荫连绵，枝叶间露出玫瑰色的天空，浮动着金色的云朵。脚下是碧绿的草坪，踏上去松松软软，像一块无边无际的地毯。绿色的树叶上挂着晶莹的露珠，一丛一丛的鲜花吐着芳香，那黛青色的，墨绿色的，是逶迤起伏的山峦。瀑布从山间挂下来，像一匹长长的白绫，泉水叮咚，溅在岩石上，迸射出无数的珍珠。欢乐的小溪穿过山涧，一直弹着清脆的琴弦向前流去，汇入一片广阔的湖水。湖水也是玫瑰色的，仿佛和天空连起来了。金色的云朵在天上飘，也在水中飞。一群天鹅游过来了，弯弯的颈项，洁白的羽毛，红红的嘴，像石榴的花蕾。在山谷和丛林之间飘荡着悠长的回声，和天鹅的歌声和在一起，和淙淙的泉水和在一起，和飒飒的清风和在一起……

不，那不是回声，那是我最喜欢的城邦乐曲《沉寂》。曲调优美深情，像舒卷的轻纱，像幽咽的泉流，像春蚕倾吐着缠绵不尽的丝丝缕缕……

这是哪儿呢？是我想象中的世界，还是梦境？可是，刻着"风之翼"3个字的城市之心，分明在闪烁着耀眼美丽的光彩……

二、别时容易见时难

一阵尖锐的急刹声忽然响了起来，划破了漆黑的夜空。在这万籁寂静，更深露重的深夜里听起来，越发显得尖锐刺耳。早已安寝的人们固然会从梦中惊醒，而尚未睡去，陷入幻想的我，一颗心也惊得嘭嘭跳起来。

看看墙上的挂钟，时针已毫不留情地指向了凌晨3点，"咔咔"的声音提醒和催促着很少熬夜的我，该去睡了。

我留恋地看着电脑，一道屏幕，隔开了两个世界。窗外夜色沉沉，而电脑里的"万王"世界正处在一天中最明亮的时刻。

东角的房屋中，忙碌的人群来来去去，衣带如风，行色匆匆，甚至无暇看看在同一个地方相遇，或许以后不会再见到的陌生人。就像夏日水面上的蜻蜓，长长的尾巴在水中轻轻一点，只一点，即刻飞走，再不理会身后的涟漪是如何一圈一圈慢慢地扩散，晕淡，不见。

我咬咬嘴唇，神情落寞地搭上马车，来到了东角邮局。亚克特·伊斯特在忙碌的工作之余，仍旧抽空向我点了点头，算是打个招呼。也难怪，我每天都来这里写信，早已和他十分熟稔了。

铺开雪白的信纸，紧握的笔一时之间却无法落下。千言万语，如何才能化作这短短一封信笺？

"无名，不知道你什么时候会来，也不知道你什么时候才能看到我写的信，可我仍旧每天写一封信给你。习惯了有你陪伴的日子，你的消失对我而言是种难以忍受的痛苦，我每天都在城里建东西，以此缓解对你的思念……

记得有一首歌唱过：思念是一种很玄的东西，如影随形，无声又无息，飘泊在寂寞里……

上海二站不见后，你也随着一起消失了。

二站好像成了我们联系的地方，没有了二站，我进来再也见不到你。可是我却一直没走，自己给自己找点事做，直到我不得不下线的时候，这才恋恋不舍地离开……

奇怪了，不过是写信而已，可是，泪水却落了下

来，让我不得不停一会擦擦眼泪。最近我的眼泪似乎特别多，来得特别快……

真心希望二站能修好，毕竟，那里的风之翼是我们为之付出心血最多的地方……"

"风之翼，风之翼……"我轻轻从唇间吐出这3个字，心头漫过一片如水的柔情。那里，是我们的国土，我们的家园……

三、山重水复疑无路

上海二站的风之翼和上海站的风之翼比起来，布局和格式全都一样，典型的无名风格。时空门设在右边的最下角，留言板上贴满了许多纸条，保存在那些认识的和不认识的朋友们的感想，留着他们来过的足迹。沿着红砖小路左走几步，立刻能看见一坪20个装备NPC的出现在你的面前，按着职业和等级的不同，战系，牧系和法系的装备组合任人各取所需。

越过花坛继续向左走，是两坪装束一模一样，威风凛凛的钱坑NPC。那神情仿佛在引诱着你："想要金币吗？打败我就给你！"又仿佛在警告着不谙世事的新手："嘘，小心，我可不是好对付的！别陪了夫人又折兵！"

这3坪NPC的上面，也是3坪对称的NPC，或装备为钱坑，或让他们赤手空拳，就看情况而定了。

一圈石椅绕边而建，隔开了全开的外城和封闭的内城。

打钱的，打经验的，打装备的，怀着不同目的战士，牧师，魔法师，聚到了这片小小的国土。武器的攻击声，魔狼的咆哮声，还有纷沓的脚步声，咒语的念诵声混合在一起，充斥在城邦的上空，让人感受到昂扬的斗志和旺盛的生命力。



与热闹的外城相比，内城却是大片大片的空地。虽然我非常喜欢雕刻着鸟翼的魔法石柱，碧绿的草地和广阔的树林，可同时又很明白，创业难，守业更难。国库里微薄的资金，是城里每一个人共同捐献积累起来的，在这万物待兴的时刻，诗情画意还是暂时靠边吧！

幸而，想象的画笔不需要动用一分一毫。我心中的风之翼是天堂一般的家园，冰棱砌成墙壁，白云铺成房顶，雾蔼织成纱幔，星星串成明灯，"霓为衣兮风为马，云之君兮纷纷而来下"……

不过，这样想象的时刻并不多。更多的时间里，我都在专心召唤一种叫做"冰雪风暴"的魔法，打败那些身着布衣和棕色披风，佩戴着银戒，拿着冰斧的NPC。然后捡起他们的装备到柜台卖掉，换取少得可怜的几个金币，连绰号都索性改成"为国家勤奋打钱"。

"金钱不是万能的，但没有钱是万万不能的。"在真实中是这样，在《万王之王》——这个虚拟世界中也是一样。

真的，从来没意识到钱竟是如此重要。就好像以前身在迷离多彩的梦境，忽然间被丁当作响的铃声唤醒，又仿佛一直待在月明星稀，鸟鹊南飞的夜色中，一道耀眼的光芒从天空中投下，隐隐绰绰的万物顿时变得异常清晰。

钱，钱，钱，我发愁地念着这个字。一不留神，竟把李清照的词顺口吟成："这次第，怎一个钱字了得？"

四、柳暗花明又一村

上海站的咒术师频道一向都非常热闹，尤其是现在，灌炉成了大家津津乐道的话题。看着他们活跃地交流和探讨着心得，我插不进去，也无心插进去。

"他们是多么幸运啊！"我暗自叹息着，"没有品尝过流离失所，背井离乡的痛苦，而我，上海二站的难民，什么时候才能重返那失去的家园？"

这样想着，我不由地在职业频道里发起了感慨。我的话引起了一个咒术师的注意，他玩笑着说道："玉壶冰心，我在二站转巫师的时候你收了我好几万金币，现在快还给我，呵呵……"

他的话顿时勾起了我满腔的幽怨，一怀愁绪，数日离索，化作了一只长着翅膀的白鸽，穿过时空的缝隙，回到了上海二站开一转职业的日子……

正当我们发出"钱到用时方恨少"的感叹时，风之翼的新职业已经在众人望眼欲穿的盼望中升到24了。

无名兴奋地告诉我："到时候我们开巫术师，来转职的人一定很多，那样就不用愁没有钱发展国家了。"我使劲点点头，心里也很高兴，我们的辛苦没有白费，终于有回报了。

似乎自从来到上海二站后，我们的谈话就没离开过"钱"字。

"无名，今天又打了50万，我存在银行了。"

"冰心，如果钱不够的话，可以先投资重要的技能。"

……

自古以来，"钱"一向是被视做俗物的。古语有云："君子重义，小人重利。"李白为了招待好友，唤小童把五花马，千金裘卖掉，买来美酒。在成语中，"阿堵物"是钱的代称，意思是那东西，很鄙视

的样子。而我和无名，虽然每天都在为钱奋斗，却丝毫也没降低对方在自己心中的地位，因为这钱不是为了自己，而是为了我们共同的家园。

现在，只要新职业再升一点，仅仅一点就足够了，不但可以弥补那些恶意叛城的人带来的几十万金币的损失，更意味着有大量的资金来加快风之翼的发展了！

“25、25、25……”这个数字像咚咚的鼓声敲击在我们的心头，越来越近，越来越强烈……



不必再细说每个人为之付出的努力了，当新职业的资金变为998999枚金币的时候，风之翼在一个星期六的早晨，迎来了它的第一个一转职业——巫术师！

现在来回忆当时的心情已经很模糊了。只记得那天的天空好蓝，惠风和畅，白兰花的香气轻柔地飘进绿色的纱窗，阳光透过宝石一样幽蓝的玻璃照进来，映在水晶花瓶上，折射出五颜六色的幻彩之光……

五、此情无计可消除

〖咒术师〗野狼：“哪国有46级的咒坑，请告诉我，谢谢。”

我心不在焉地看了一眼，正准备告诉他风之翼里有，这才发现，城里的NPC全是45级。虽然军营前几天就已经到了，但，我一直无心修改。

“唉，自伯之东，首如飞蓬，岂无膏沐，谁适为容？”我长叹一声，无精打采地踱了过去，耐着性子把他们一个一个改成46级。

我的手在机械地移动着，思绪却在灵活地闪烁着。在上海二站的时候，当我看到军营升到35级，心里是多么的快乐和激动呀！

35级……

35级的钱坑和34级虽然不过是一级之差，却远之万里。他们身上装备的盔甲和武器，其贵重的价值，要远远高于34级的NPC。

尽管刚学会不久的“心灵爆破”这个魔法，由于施法低而导致成功率不高，可是，已经足够让我在城里游刃有余地对付那4坪35级的钱坑了。一级钱坑，10级钱坑……这些都已成为过去，而写进风之翼的历史了！

记得那时有一个城主很奇怪，每当看见我的时候总是一副欲言又止的神情，似乎有话要说。这当儿趁我稍作休息的时候，他凑过来低声问我：“你是用什么办法洗的钱，教教我好吗，我一定不告诉别人！”

我一脸疑惑地看着他，茫然回答道：“我哪会洗钱呀，整个上海二站还没听说谁会洗钱呢！”

他神秘地一笑，满有把握地说：“昨天这里才有一坪35级的钱坑，今天另3坪15级的也改成35级了，如果不是洗钱，怎么可能有这么多资金！”他似乎特别加重“3坪”的字音，以此提醒和暗示我。

原来是这样。我轻声一笑，告诉他：“我是想洗，可是洗不了呀。这里的每一分钱都是打来的，且不说别的大臣，你去看看经验排行榜，我都排名第2啦，全是整天打钱坑的缘故。”

我们本来有着很美好很乐观的前景，可是……

回忆到此中断，我有些烦恼，抑郁地停下手中的活儿。就在这时，重要广播报告了一条重要的消息——

〖重要广播〗：上海站已经可以开设二转职业，大家努力加油，有一个城邦已经很接近了，呵呵……

我漠然地瞟了一下，重新把注意力集中到NPC身上。这曾是我，是我们热烈盼望的消息，甚至没在我的心中掀起任何波澜。

直到无名消失的那一刻，我才明白，我所忧乃是因为无名忧，我所盼乃是因为无名盼。“士为知己者死，女为悦己者容”，我所做的一切，全是因为那里有他的存在，失去了无名的风之翼，即便是现在就能开二转职业，对我来说又有什么意义？

记得在二站的时候，有次和无名赌气，一整天没理他。无名于是寄了一封信给我，上面写着：“没有你的KOK，我漫无目的……”此时此刻，泪水迷蒙了我的双眼。无名，没有你的KOK，我同样漫无目的呀！

面对着近在咫尺的电话，我拿起，又放下，再拿起，仍旧放下，那颗犹豫的心跳动不停。我能说什么呢？说我思念他吗？在《万王之王》里面对着他的时候尚且难以启齿，更何况，那真实的话筒后真实的声音？

“相思本是无凭语”，既然无语，还是写信的好。真是由衷地感谢《万王之王》里体贴地设计了信箱的功能，能把人想说的，却又说不出来的话通通付诸笔端。

站在邮局柜台前，我禁不住泫然欲泣。这是第几封信了？是第8封，还是第9封？

“无名，每天盼你，念你，等你……

一直希望能看到你的回信，可是一次又一次的失望越发加重了我的悲伤。以前我说过要走，但，总是

没法离开有你的世界；而这一次，你却是真的走了，走得那样彻底。也许，你是真的忘了我了，忘了曾经的冰心，忘了我们的风之翼……

可是，我依然每天上线写一封信给你，依然抱着一丝希望……说不定某一天能看到你的信，或是你的另一半来了，你们俩可真有默契呀？！”

六、流水落花春去也

许久没有海的消息，贝壳都缄默了。

我刻意不去想这是第几天，刻意忘掉自己写了几封信，似乎这样一来，便能将时光定格在那永恒的一瞬。

城里好寂静呀，更多的时候，只有那只可爱的小白兔“扑哧扑哧”向我跑来的声音微弱地响着，很快，又被浓重的沉默吞却了。

内城早已建好，一条清澈的小河蜿蜒流淌。沿着河岸是一大片浓密鲜美的芳草地，数10棵枝繁叶茂的绿树，在阳光中映下大片的浓荫。红砖小路曲折向前，通向风之翼的灌炉室、图书馆、大臣之家。一盆盆美丽的鲜花点缀着屋前屋后的风景，花坛旁的石桌椅洁净得一尘不染，细心照顾着走累的人们……无名，你看了，会喜欢么？

无名，无名……当我默默念着的时候，却意外地收到一条信息，“有您的信，请到附近的邮局去一趟……”



我凝视着那行绿色的字，愣了许久。会是谁写给我的呢？我的心怦怦地跳，放在柜台上的手微微颤抖。我渴望打开这封信，又莫名其妙地感到恐惧。仿佛这是一封命运之信，通向天堂，或是地狱。在点开它的时候，我不得不给自己片刻的喘息……

……我一眼看见寄信人赫然落着“风无名”3个字的时候，泪水立刻涌出了眼眶。“我刚才把城里的地图画全了，好漂亮！不过你肯定布置得很辛苦吧！”

信不长，我却看了很长时间，一面任由眼泪打湿含笑的面庞。无名，他终于要回来了！

我重新振作起来，不再流泪，不再悲伤，充满希望的心，开始了新的等待……

天有不测风云……

当我看到有关二站修复的通告时，正是中午11点半。懊恼，焦急，伤心，气愤，痛苦，失望……种种强烈的感情纠缠在一起，让我忘记了一切顾忌，毫不犹豫地拨通了无名的手机。

“无名，二站里的我们不存在了！”我强忍住泪水，把通告一条一条地念给他听。无名显得非常遗憾和失望，“那再去二站也没什么意思了，我也不想去了。”电话这头的我沉默了，不是真想沉默，而是不得不沉默。我想说，二站的风之翼没了，可是上海站的风之翼还在呀，它需要你……还想说，这几天好想你，天天都在城里盼你回来……可是，尽管我忍了又忍，轻微的抽泣声依旧越过电话传到了彼端。无名听出来了，忙着安慰我，一再说：“不要这样好吗？不要难过，下午我进‘万王’找你……”

……

时间过得好慢又好快。一转眼，暮色已经无声无息地笼罩在大地上，家家户户灯火通明，那块小巧精致的石英表告诉我，已经是晚上8点了。

早在一小时前，上海二站能进的时候，我就在狂乱绝望而徒劳地一遍又一遍地who-k，企盼能看到那个熟悉的ID。

而现在，我懂了，无名是真的不会回来了。

风萧萧兮易水寒……

城门口，那个用我名字命名的NPC仍然满面微笑地说：“欢迎来到风之翼！”她头戴花冠，身上穿着娇艳欲滴的红衣，像雨后的海棠。这本是无名为我而做，当初，我就是穿着这身红裙站在牧师修瓦的面前，羞涩地说道：“我愿意。”

那时，沉浸在幸福和甜蜜中的我，满怀喜悦地给她取了个绰号“风之新娘”。而后，在等待无名的痛苦日子中，我黯然神伤，把她改成了“盼风归来”。不但是她，城里的NPC和我自己，全改成了“盼风归来”。

我的个人描述这样写着：“无名，自从二站没有后，你也随着消失了。可我，仍旧在这里等你，仍旧每天给你写一封信。虽然，不知道你什么时候才看得到，也许，永远也看不到了……但无论怎样，我永远在这里等你，等你归来……”

可是……可是……

我用发抖的手指，缓缓地，缓缓地删掉了那4个字。删掉的岂止是一个名字，那删掉的，是我仅存的一线希望呀！

含着泪，我最后一次给她改了名字“永别无名”。

永别了，曾经的二站；永别了，心中的无名……

▲疏影横斜——玉壶冰心



补丁铺

本期的补丁铺是游侠补丁网的版主兼制作者三枫独立完成的，看来ALI的接班人不少，可以说补丁铺的主持人几乎个个能歌善舞，既可以自己制作补丁，还非常了解补丁界的最新发展。其实大家都不要小看了补丁界的人才，他们是属于那种比较另类的，就像那些国际0DAY组织的前身几乎个个都是做补丁出道的，而随着游戏的进步，对于补丁制作者的要求也越来越高。比如水寒制作《武林群侠传》修改器的时候，花了一天一夜的时间去寻找600多个物品的4800多个地址，这已经不仅仅是技术上的要求了，而是一种精神（我们可以甚至可以称之为“补丁之神”）。其实说了很多，也是希望大家给予我们国内自己的补丁制作者们一点掌声，哪怕是很微薄的一点也会激励他们继续奋进！

游侠补丁网 三枫&ALI

《英雄无敌历代记》简体中文汉化“大包”

Heroes Chronicles

《英雄无敌Ⅳ》可能离我们还有相当一段时间，估计大概要明年第一季度了（不是说了11月的嘛？可不是，跳票了啊），而《英雄无敌历代记》系列的英文版已经在不久前出完，而中文版尚余几部资料片没有完全汉化。虽然“历代记”系列实在不能让人满意，虽然每一部“新产品”都有详细的剧情和全新的关卡，可是除了这些就找不出任何优点了！当然《英雄无敌》系列的地位绝对不会因此而改变，它在玩家的心目中绝对是最值得收藏的（收藏用而不是娱乐用）！当然有了英文版又想要中文版，但又不想花两份钱，只要用这套汉化补丁，就完全可以搞定一切问题了。

1.全套简体中文汉化包——主程序

这是由游侠网友2year制作的《英雄无敌历代记》4款游戏的简体中文汉化包主程序，一定要先下载这个程序后才可以针对4款游戏进行汉化。虽然现在还在玩《英雄无敌Ⅲ》的玩家不会有很多，但是对于拥有英文版的老玩家来说还是值得收藏的，至于新玩家，呵呵，没有英文版的话，这个汉化包也对你没什么用处。

使用方法：在安装汉化包前请确认你已经安装了游戏的英文版本，运行子目录\hcma下的可执行文件hcma.exe安装汉化包的主程序，然后可以选择游戏进行安装，都是高技术的全自动安装程序。注意按照提示一步一步继续即可，包括执行升级程序。

2.全套简体中文汉化包——《宇宙之神》

《英雄无敌历代记——宇宙之神》是《英雄无敌历代记》系列的4款游戏之一，讲述了宇宙之王结束了万年的和平统治，准备将世界变成大战场，除非英雄Tarnum能够战胜他的仇恨心理，学习魔法卷轴来建起一座Conflux镇并且守护它。为了要组成一支能阻挡元素之王的大军，他必须穿越元素星球上的魔力之云、明亮之池、岩石大陆和火焰之域（由游侠网友2year制作）。

使用方法：运行子目录\hce下的可执行文件\hce.exe，完成自动安装程序即可（需安装英文版Heroes Chronicles: Master of the Elements）。

3.全套简体中文汉化包——《征服地狱》

《英雄无敌历代记——征服地狱》是《英雄无敌历代记》系列的4款游戏之一，讲述了女王艾丽桑父亲的灵魂从天堂被诱拐以后，Tarnum护送艾丽桑穿越被诅咒的暗黑世界。这段旅程中的每一步都充满着地狱之火和鬼界的迷雾，因为不死的魔鬼想要把Tarnum永远留在这个不死之地。游戏中你将和来自暗黑世界的不死魔鬼及其它可怕的怪物进行战斗。在8个全新的冒险章节中将穿过山洞和地牢，把女王父亲的灵魂从永恒的痛苦中解救出来（由游侠网友2year制作）。

使用方法：运行子目录\hcu下的可执行文件\hcu.exe，执行自动安装程序即可（需安装英文版Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld）。

4.全套简体中文汉化包——《废墟战神》

《英雄无敌历代记——废墟战神》是《英雄无敌历代记》系列的4款游戏之一，讲述在巨大的压迫之下，Tarnum终于发现了他的人民的真实历史，并且揭竿而起，领导军队反抗残暴的君主欺压。从他干旱贫瘠的家乡——闷热的低洼沼泽出发，不断地进军，

Tarnum的功绩甚至超越了他很久以前的祖先（由游侠网友2year制作）。

使用方法：运行子目录\hcw下的可执行文件\hcw.exe，执行自动安装程序即可（需安装英文版Heroes Chronicles：Underworld Addon for Wastelands）。

5.全套简体中文汉化包——《飞龙战记》

《英雄无敌历代记——飞龙战记》是《英雄无敌历代记》系列的4款游戏之一，讲述森林中的精灵族无法抵抗龙族女王Mutare领导下的黑龙、红龙、铁锈龙、水晶龙和蓝龙的联合力量，连侏儒族也退到密林地带和魔力草原。不朽的英雄Tarnum挺身而出，同妄图破坏周围力量平衡的威胁进行抗衡（由游侠网友2year制作）。

使用方法：运行子目录\hcd下的可执行文件\hcd.exe，执行自动安装程序即可（需安装英文版Heroes Chronicles: Clash of Dragons）。

《英雄本色》v1.01版5项属性修改器

Max Payne

《英雄本色》是近期非常热门的游戏，高质量的游戏画面、各种难以想象的动作设定、包括主角的鱼跃式射击和击毙敌人时的“录像特写”，而且游戏在小细节上也设想周到，总之优点实在很多。说到缺点恐怕就是配置高了点吧，而且在显卡支持方面也不是很好，难度方面的确高了一些，用这个修改器再结合秘技就可以让你痛快地在游戏中任意施展了。

使用方法：先进入游戏，运行子目录\ic下的可执行文件ic.exe，然后执行这个修改器就可以了。F6为“气”（使用鱼跃等动作时消耗的东西）无限、F7子弹无限、F8不死、I隐身、K无时间限制。需要先把游戏升级到1.01版本才能使用！

《武林群侠传》游戏属性内存修改器v3.0

继v2.0之后游侠网水寒又完成了一个更加完美的3.0版本修改器（完美典藏简繁体通用版），此款修改器可以修改所有武功、所有物品、所有朋友友好度（包括逍遥谷所有长辈）；可自由调整时间（年、月、日、时）以便有充分的时间完成更多支线情节。制作这个修改器可费了他不少时间哦，600多个物品（4800多个地址），没有耐心的话是绝对无法完成的，加上在完成后先叫一些朋友一起测试，直到测试通过为止（我怎么知道的？自然是我也参加了测试行列啊），实在该感谢水寒的辛苦劳动。

使用方法：先运行游戏，然后运行子目录\wul下的可执行文件wul.exe即可完成。由于是简繁体通用版，所以修改器上的一些BIG5文字可不要以为是乱码啊，你只要看能显示的文字说明即可。

《帝国时代Ⅱ——征服者》v1.0c完全汉化包

Age Of Empires Ⅱ：Conquers

《帝国时代Ⅱ——征服者》的汉化包，虽然游戏实在已经不算新了（不过前不久，微软又推出了一款《帝国时代Ⅱ——征服者》黄金版，但是我的感觉没什么意思，增加了几个新的游戏模式和地图编辑器），当然联机作战的玩家人群还是有许多的，虽然没有CS/SC更热，但相信差距也不大（包含升级及免CD功能）。

使用方法：运行子目录\conq下的可执行文件setup.exe，执行安装程序，按照提示指定好英文版的安装目录然后按Next即可。

《武林群侠传》官方简体版升级档v3.0

首先v2.0的升级档绝对没有用的必要，因为游戏开始时的BUG并不是很大，但是安装好了v2.0的升级档后，不但产生了新的BUG，而且是非常严重的那种，于是v3.0升级档没过几天就马上推出了。当然无论是2.0还是3.0都有一个不太满意的“修复”，就是原来无需检查B盘的《武林群侠传》在安装升级档后反而要检查一下才能放你进去。本次更新档修正的地方（摘选）：战斗时的“血条”由比例值改为实际值，还能看出实际伤害力；修正v2.0升级档在部分剧情死机的情况，其它就是一些无关紧要的修正了。

使用方法：将子目录\hero下的所有文件复制到游戏目录即可，强烈建议你先备份原来的存档。

《机甲指挥官Ⅱ》简体中文汉化包

MechCommander Ⅱ

《机甲指挥官Ⅱ》从游戏整体表现来看绝对是一款值得推荐的即时战略游戏，而且拥有升级和策略等成份，真是难得一见的佳作。假如有中文版的话还是应该收藏一套的，当然现在由于游侠网友2year的出色技术，使得只要拥有英文版即可升级到中文版，实在不容错过啊！

使用方法：运行子目录\mec下的可执行文件mec.exe，在原来的英文版本上运行该补丁即可全自动安装该简体中文汉化包，它会自动搜索游戏目录，属于傻瓜式安装。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第11期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

机甲指挥官Ⅱ
Mech Commander Ⅱ

我在玩任务版时，可以不损一兵一卒。方法是让一个时速140公里的小机甲引诱敌方机甲，而其它机甲在中途等待，敌方追击小机甲时即可一举歼灭。

《剑侠情缘外传——月影传说》

1.在惠安镇或清平乡，主角会随机遇见一个乞丐，每次给乞丐钱，10次以后会得到孟之秋绝技——“朝起月盈”。

2.在惠安镇南郊有一钓鱼老者，主角与老者对话后，在惠安镇找到渔夫，渔夫送给主角鱼钩，再把鱼钩送给老者就会学会“金钟罩”。

3.在惠安镇东南方，有一刀客丢失了屠龙刀，与他对话后到铁匠铺买一把“土龙刀”交给他，就会得到秘籍“漫天花雨”。

4.忘忧岛的水塘边，与书生谈话后，书生出个对子让主角接下联。在湖右方可找到蝴蝶，点击蝴蝶后触发灵感，再与书生对话，选第二项（选第1项什么也没有），得到秘籍“醉花分身诀”。

5.通天塔的8层有7块羊皮，找齐后点击右键合成一部武功心法“镇狱破天劲”。

6.来到天池，主角先跳到中间比较大的小岛上，再跳到旁边的小岛上，再跳到右岸，与NPC人物王炜对话多次，得到“孤烟神录”，可无限索取。

巫师与勇士
Wizards & Warriors

快速提升公会排名：

完成该公会给你的任务并回去领赏，此时公会首领会出来与玩家对话，开始快速地在完成任务的队员与其他队员间来回点选，使公会首领的“奖赏”对话框数次恢复起始状态。如此一来，玩家在这个任务获得的晋升、奖金或经验值也会增加数倍。另外，玩家尚能同时让不同队员完成不同任务，然后一次利用这个秘技增加奖赏。紧记最后你必须等公会首领说完话后才能离开。

无限金钱：

游戏开始时，玩家最多可以创造18名角色，每个角色有200金钱。玩家只要创造18名角色全部加入你的队伍，然后取去他们的金钱，再取消那些角色。重复以上步骤便可。

侏罗纪公园——弱肉强食
Jurassic Park：Primal Prey

进行游戏时按F2，然后输入下列密码：

momoney：得到金钱

dinogod：无敌

actor find #：走到最近的目标（#代表该目标名称）

剑灵

直接战斗胜利：在遭遇敌人战斗时，直接按顺序输入英文字avatarrrrr，再按空白键，就能获得胜利。

观看敌人资料：在遭遇敌人战斗时，直接按顺序输入英文字avatar，再输入F10作切换，此时将游标移至敌人身上就可观看敌人的资料。

在输入的时候字母尽量不要中断，一次不行就多试几次。

中情局——孤胆英豪
CIA Operative：Solo Missions

使用命令行格式“solomisons.exe –console”来运行游戏，在游戏中按“~”键显示控制台窗口，键入以下的作弊码即可激活相应功能，再次按“~”键或ESC键即可关闭控制台窗口，回到游戏。

上帝模式 = god

飞行模式 = fly

关闭敌人 = AI notarget

无弹夹模式 = noclip

选关 = map x[1–6]

设置游戏速度，缺省值为1 = timescale [number]

看制作人员名录 = endgame

烽火连天
War Wind

按回车键并输入下列密码以激活相应秘技：

! Golden Boy = 加5 000RP

! Pump an Arhn = 声望最大化

! I Am The Bishop OF Battle = 赢得战役

! The Great Pumpkin＝赢得整场战役
! Oh Come All Ye Faithful＝快速征兵
! On A Mission From Gawd＝快速建造和资源采集
! Show Me The Way＝地图坐标
! The Sun Also Rises＝移除战争迷雾

黑月编年史
Black Moon Chronicles

更多金钱：

编辑游戏存盘目录下的sebinfo.txt文件.

以C:\Program Files\Cryo\Black Moon\Sauvegarde\sauvegarde1\sebinfo.txt为例，第#11行是你所拥有的黄金数量，对此进行修改即可。

三国战记

选隐藏人物：

孔明：DBDCCBDB上下

貂蝉：CDBBCD上下上下

孙权：BBBCDBCBB下下

教父Ⅱ
Gangsters Ⅱ

获得所有的间谍报告：用“bangagong”给Joey Bane起名字

五星级的特种经纪人：以“>-00-<”作为名字

过山车大亨——无限风景
RollerCoaster Tycoon：Loopy Landscapes

摄影师游客：输入“Chris Sawyer”作为游客的名字，此秘技激活时会影响到多名游客，当公园里的游客认为景色非常漂亮时摄影师们将为其拍照。

艺术家游客：输入“Simon Foster”作为游客的名字。

增加游客快乐程度：输入“Melanie Warn”作为游客的名字。

挥手的游客：输入“Katie Brayshaw”作为游客的名字。

饥饿的游客：输入“Tony Day”作为游客的名字。

心里感叹“Wow！”的游客：输入“John Wardley”作为游客的名字。

免费乘坐过山车：输入“John Mace”作为游客的名字。

速度更快的卡丁车：输入“Damon Hill”作为游客的名字，如果输入“Michael Schumacher”作为名字，则车速会更快些。

速度缓慢的卡丁车：输入“Mr Bean”作为车手的名字。

星际空间站
Startopia

加速游戏：按住F11键并输入“RSHIFTSPEEDUP”，接着按下右Shift键和“>”键即可实现游戏加速，按的时间越长速度也就越快。

其它效果（先按下右Shift键，同时按）：

>＝加速

<＝减速

小键盘数字7＝向前

小键盘数字8＝向后

卡通道具：按住F11键并输入“TOMFDIGSMANGA”

选择所有任务：在进行此操作前请先将有关文件备份，用十六进制编辑器打开游戏安装目录下的\Startopia\Profiles\Name\[player name].stq文件，将0000015E的字节改为09。这样就可以选择所有任务了。

闪点行动——冷战危机
Operation Flashpoint：Cold War Crisis

在游戏中按下左Shift和小键盘的减号，输入以下的密码：

savegame＝保存进度（游戏中）

endmission＝结束任务（游戏中）

campaign＝可访问所有关卡（主菜单）

猎鹿人Ⅴ
Deer Hunter Ⅴ

游戏中按下F2键，输入密码，然后再次按下F2键确认生效。

dh5find＝带你到最近的动物前

dh5findnext＝带你到下一个最近的动物前

dh5nofear＝动物不再惧怕你

dh5water＝下雨

dh5zeus＝打闪电

dh5leaves＝刮风吹落树叶

dh5truck＝开卡车

E-mail：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

编辑部的故事 十三







DANGEROUS!







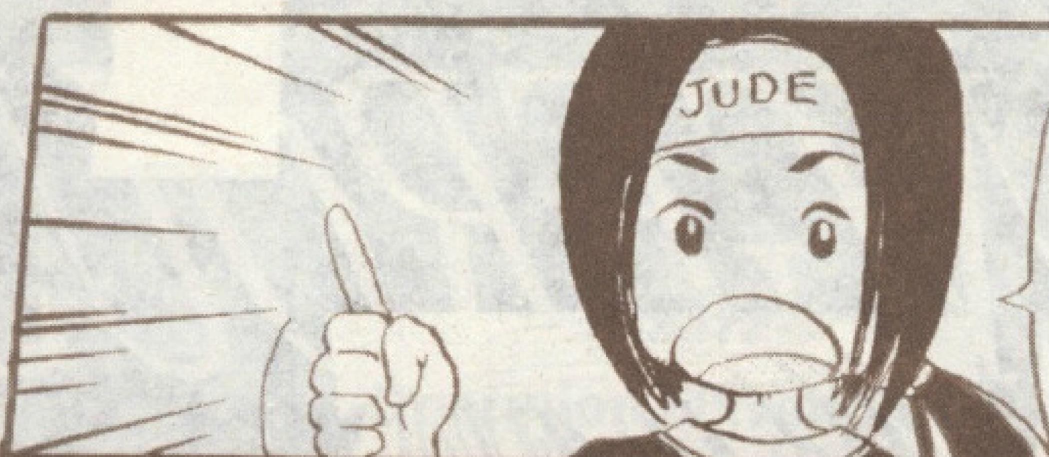


编辑部的故事 十三

当然平息这次事件的还得是Ken，网络组全员出马4小时杀灭所有病毒。



但……

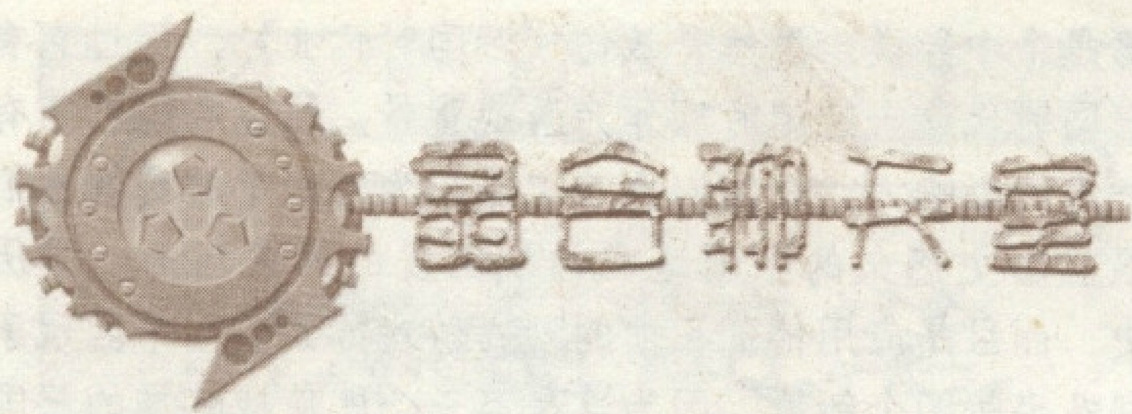


JUDE

“也许你还不知道这个病毒的厉害，让我来告诉你该怎么防治它吧！

第一：不要轻易登录不知名的网站
第二：不要打开不明邮件的附件
第三：安装防火墙
第四：定期查杀计算机病毒

切记！切记！



读者 酷宝宝：《少林足球》！什么鬼游戏？！没有背景音乐，人物画得就是一片纸，太差了！游戏需要两张CD，而第二张CD才有1.15M，对于一个有650M的光盘来说，简直是浪费，完全可以使用一张盘嘛。游戏还有不少Bug，最不能忍受的就是无缘无故从游戏中退出到Windows中。这么个游戏需要600多MB硬盘空间，但游戏的读取数据却慢得气人，我这可是PⅢ+256MB内存，整个一部反应巨迟钝的游戏！气死我了，我买的可是正版，早知还不如买盗版，不行还可以换个别的！

吉林 三下五除二：我在一次无意之间看到了大软众小编给"永远的伊苏"配音比赛，好奇之余进去看看，下载了几个配音哇，不听不知道，一听吓一跳，原来大软小编们的声音都是这样啊，我先下载了男声优组的19号，这位好象是什么最佳男配音（扮演的是魔王），我听着听着声音没了，我索性把音量开到最大，还没声音，突然之间，哈哈哈哈，一阵大笑传来，声音极度恐怖，吓得我差点从椅子上跳起来。给生化危机配音都足够了，我看不如给这位小编（对不起，我实在听不出来是哪位，搞不好是狂人、Ken、蓝桥之流）单独设立一个极度恐怖奖吧！

然后是11号，扮演的是莉莉娅+亚特鲁 。一开场就是20秒的画外音什么椅子声说话声，终于开口了，好像没吃饱饭。结局又是将近10秒的画外音（好像里面的人在说什么词错了，声音太小没听清）。

这位12号，扮演的是莉莉娅+亚特鲁，一开场便是吭喀的清嗓子声，然后又是10几秒的画外音（难道是为了混充时间？怎么都这样儿？）终于开始了，这位小编配音说："真好听的曲子呀，以前……"不知为什么，这段配音竟然是搞笑奖，配得很好嘛！（大软众小编奇怪的思维方式）

唉，13号（扮演的是魔王）开始又是十几秒的画外音，不过在这些画外音当中就数这一段最清楚，这位小编真有能耐一开始就有，当他说道"哦，碧娜，也许……"时，全场爆发出了最大的笑声，听上去，众小编们笑得时前仰后合，然后就是"因为我们是女神！"，又是一串大笑声，先女声笑，后男声笑，这位小编的搞笑奖是当之无愧！

这位14号（扮演的是魔王）看来够利索一开始就配音，好象是捏着鼻子说的，当说道"我还有更重要的事情去做时"，又没声了，我正在纳闷儿突然之间，一位MM（云起？）大声喊到："动感光波！"什……什么？我晕！大软竟然还有蜡笔小新的Fans？最后就是一段@%#S&%~*@的笑声，我实在不好意思说出口（干嘛，脑袋被重击过？）就凭这笑声已经当选搞笑奖了。

哦，这位15号竟然是一位MM（扮演的是莉莉娅）。她好像是以一种幸灾乐祸的口气说完这段的，不过和剧情很相配，倒是最后的一段笑声很有争议，听上去很狂妄，然后一位男同志说了一句话，我反复听了20几遍（好像是什么这也太任意了？这也太有意思了？这也太……），没听懂。

还有16号，配的也很不错，和12号一样，为什么划分为搞笑奖？本来没什么，不过值得一提的是最后我竟然听到了QQ的嘀嘀声，（小编在办公室聊天？）我在其他小编的配音上还听到了打印机或者是传真机的吱吱工作声，小编们很勤奋呀！

（提起这次配音，确实很搞笑，分配到应用组一个名额时，大家面面相觑，最后决定抽签，这时林飞愁眉苦眼、出人意料地跳了出来："我受不了啦，让我去好了！"原来应用组以前内部多次抽签，林飞次次中"奖"，无一例外，所以这次也不拖延时间焦虑自己了。）

天津 阿枫：我第一次给你写信，这是因为我买了《剑侠情缘外传》豪华版。我本人觉得这个游戏做的是挺不错的，可是……

我在盗版市场看到的"外传"是2张光盘的，而正版是4张。买来之后才知道另2张是资料片，我觉得买游戏盘是为了玩游戏的，不是看资料的。我本来花2张盘的钱就可以玩游戏，为什么要我再花2张盘的钱看资料呢，另外好像第4张盘没有《金山影霸》，在播放时开始画面报错（也许是我系统冲突）。再说那个手册，做的是挺细致，可是颜色看上去并不怎么好。而且官方攻略中错误极多，有一个最严重的逻辑错误就是：纳兰真19岁，游戏中月眉儿好像是她的姐姐，但攻略中介绍月眉儿才17岁。

以上的问题虽然掩盖不住《剑侠情缘外传》的光芒，但让我这个正版用户和盗版相比觉得极不平衡。希望西山居以后多多注意吧！

读者 云在飞：什么是好游戏？

等了一个夏天，终于让我等到了一个好游戏。世嘉制作、天人互动发行的《樱花大战》。把《心跳回忆》和《机器人大战》的优点完美的结合到了一起，令我废寝忘食。真的，我好久没有这么投入了，世嘉

名不虚传。

高兴的同时，我不禁要问：为什么这么好的游戏现在才移植？为什么电脑软件开发商就这么缺乏想象力，作到现在还没有一款同类型游戏（不管是养成还是战棋类）赶得上几年前的一款家用机游戏（作为电脑游戏玩家，真有一丝悲哀的感觉）？而我们的国产软件商更要好好反省了，不要老说我们买盗版，如果你们可以作出这么好的游戏，我们玩家会义不容辞地买正版支持你们的。现在，我就希望《樱花大战》的2、3的移植中文版快出，还有大名鼎鼎的“格兰蒂亚2”，我依然会买正版，支持正版。

在此，我还要对不争气的游戏软件开发商，特别是国内软件开发商说几句心里话：我们作为玩家，一定会支持正版软件的，前提是游戏好玩，并且我们可以接受其价格，比如《樱花大战》。那么，什么样的游戏才算好游戏呢？一句话：新奇好玩的才是好游戏。不过要做到这点恐怕很难，具体来说，有几点是必需注意的：

一、我们不想看到一些“硬件检测”型的软件。现在的有些游戏最底配置就高的吓死人，要想流畅运行，一定要服务器类的配置，可游戏性却不怎么样，虽然可能画面很好。这类软件以欧美公司的居多。要知道，游戏好不好要看游戏性，而不是画面，只有有趣的游戏性才能吸引玩家。

二、我们不要一款动不动五、六张盘，装一装要两三个G的“大”游戏。这种游戏是我们中国玩家碰到最多的，它们的特点是“硬盘杀手”，大而无用，虽然装到硬盘很大，可是读取却仍然很慢，而且游戏性也很一般。为什么日本人一张盘的游戏可以让玩家愉快地度过上百小时，还不算玩第2第3次，而我们的一大堆盘却是让我们耐着性子“折磨”漫长的十几二十个小时，其中还要面对充满Bug、充满迷宫、地雷的无聊时间。这种游戏的开发商的典型就是XX，他们出了一个又一个4、5张盘的垃圾，游戏性毫无长进，画面雷同，我建议他们多学学世嘉，世嘉虽然经营方面有问题，导致其停止硬件开发，DreamCast主机停产，但是他们做的游戏却是从来都是精品，从MD时代的《梦幻模拟战》系列、《Sonic》、《梦幻之星》到SS、DC时代的《樱花大战》系列、《VR》系列、《梦幻之星》系列，以及《格兰蒂亚》系列。为什么世嘉可以作出这么经久不衰的游戏？因为他们的程序员是以玩家为本的，处处为玩家着想，这一点，恐怕我们的大多数软件开发商都没有做到。

三：我们也不希望看到跟风之作。《英雄无敌Ⅲ》之后就有很多跟风之作，比如《封神榜》之类，还有几款想不出名字了，这种东施效颦的东西只能让我们反胃。前一阵子炒得很火的《傲视三国》，我看算是个中异类，虽然是效仿《帝国时代Ⅱ》，不过它有三国时代这一特定时期作为游戏背景，所以在国际上有一定的影响力，外国人喜欢它是因为可以了解到在他们眼里历史悠久的中国这一神秘国度的最著名的一段历史，而且是应用他们习惯的欧式游戏方式；而中国玩家则多半是图个新鲜，因为这是第一个即使战略类的三国游戏。说了这么多，无非是希望我们的软件开发商有点想象力，不要真的让外国佬看成只会“抄”，只会侵犯“知识产权”，好吧？要知道，你模仿得再好也是模仿，如果不加入自己的游戏理念（注意，是游戏理念，是根本的东西，而不是加入点不伦不类的鸡肋），是永远赶不上别人的。

还有一点不得不说，有些软件开发商以技术不足或者资金问题作为做不出好软件的理由，对此，我很反感。大家可以看一看，《樱花大战》是几年前SS上的游戏，论画面，论技术，现在的任何一家有点规模的软件商都可做到。而资金问题我跟是不信，除非是没把钱用到刀刃上。要说没有经验倒有可能，不过我们玩家已经给了你们一次又一次犯错的机会，虽然我们还会等，你们可得快一点了，我们已经等了很久了。

说到底，我认为只要从玩家出发，多动脑子，我们的国产软件开发商是一定会作出经典的好游戏来的，我也看到我们的国产游戏软件在近几年进步很大，作为中国玩家，我很希望我们的国产游戏软件能早日赶上日本欧美，所以如果有言语过激之处，还望大家海涵，我也是恨铁不成钢的意思。

好了，说了这么多，我也要去休息休息了，樱还在等着我呢。



晶合实验室　阿飞

本期幸运读者

山东　赵鹏	浙江　李　政	陕西　郑昕
四川　郑雅	湖南　谢晴皓	天津　晨浩
河南　张静	甘肃　韩瑞昕	
北京　李楠	广东　刘振宁	

以上读者将获得由**北京百年树人软件技术有限责任公司**提供的**《MP3欧美巨星经典——女人篇》**一套。

榜主随笔

闲人之家

昨天晚上正睡着觉，被一巨大的响声惊醒，那响声先是极高亢、尖锐，然后转为低沉的隆隆声，持续达几十秒，震得我耳鼓发麻，接下来就是院子里车辆防盗器的响声也来助兴，一时间耳边热闹非凡。

我支起身子，与热闹的窗外相对应，被昏黄的灯光充斥的屋子里很平静。一个朋友起身，惶然地左右张望，然后高声问，小堕小堕，什么声音？

正在上网的朋友平静地回答道，打雷。

我于是插话，真的是打雷吗？

在厨房里看书的另一个朋友也走过来，肯定地说确实是打雷，还说他当时看到闪电了。

然后才觉得比较放心，是雷而不是导弹也不是大厦颓然倒地的声音，只是个雷而已，真不错。于是我很满足地躺下，把被子拉起来，转个身，睡着了。

我想昨天晚上大多数北京人都有一样的经历。

大软最近频繁被病毒攻击。

杂志社某位小姐的机器染上了病毒，然后孜孜不倦地向整个局域网上的几十台机器发送带有病毒的信件，有些机器主人缺乏警惕性，点了，中了，自己的机器也开始同样孜孜不倦，于是整个大软局域网慢如龟爬。但这只是表面现象，在龟爬下面一个巨大的信件枢纽高速运转着，数以百计的信件在局域网中间往来穿梭，一派大都市繁忙的高速公路的旖旎风光。

接下去病毒们继续前进，部分机器的所有硬盘被完全共享，然后就是更大规模地传播，其气势足可以用壮观来形容。

人类与电脑病毒开始斗争，但是这有什么用呢？几十台机器中肯定有一台或几台在某天忘记启动防火墙，接下来这种事件就会重演。说起来，随着网络的发展，病毒的传播越发惊人，杀毒软件虽然也有同样升级病毒库的能力，但毕竟在大多数情况下是亡羊补牢。听说最近很多公司都被这种病毒攻击，弄得很惨。我总有一个感觉，在未来，病毒会成为计算机业的最大障碍和屏障，甚至是终结者。

事实上我确实在用Windows XP。

不是说这是下一代的操作系统吗？

实际上我根本就是一个极端求新求变的人，我对一切新鲜东西充满激情，而对于新鲜的操作系统的激情就更大。通常当我得知微软放出了新的操作系统之后，总是会第一时间搞到手，然后作安装的准备，但是被“还是不要麻烦地重装系统”思想所阻止，终于在某一天一时冲动地把C盘格式化后安上了新系统。

至于后悔和发现某重要东西没有备份，那都是安上新系统后的事情了。

Windows XP也是如此，我收到了英文版和中文多语言支持包，然后经过3小时左右的时间把它安上，然后看着美丽的界面得意洋洋地回答着旁人的羡慕。

但是当我开始写一篇东西的时候，我突然感到了后悔。

后悔的原因是这个新时代的操作系统竟然没有带上个世纪的智能ABC输入法，当然我清楚这和某个以千年为纪元的纪年法没有关系，实际上问题是这样的，微软从来就没有在中文多语言支持包中加入智能ABC输入法的习惯。

然后我惶恐，我痛苦，我开始在网络上寻找各种在XP中加入智能ABC的方法，我不断地失败，屡败屡战，终于弄得整个输入法系统混乱不堪，于是我只好打消这个念头，开始寻找能让我适应的输入法，我询问各种人，每一个朋友，遭到了无数的无情嗤笑——因为我声明不要任何先进功能而只要一个和智能ABC一样的输入法系统——最后我不得不委屈地使用一个很有名但是并不顺手的输入法。

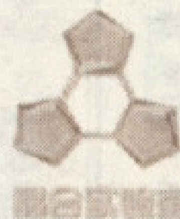
接下去的两天里我一直在郁闷中度过，没有人了解输入法对于一个习惯在电脑前写字的人代表什么——除非他本身就是一个习惯在电脑前写字的人，比如我。我充分感觉到口不能言的感受，我在OICQ上交谈结结巴巴，在论坛里发言毫无条理，写的东西自己看着就想踢自己——包括这篇文章也是如此。

所以我下了决定，反安装我朋友辛苦送我的Windows XP——尽管它价值不菲，尽管它代表着微软操作系统的最高水准，尽管它界面美观功能强大，但是它没有智能ABC，所以我不得不删除它，等待着有智能ABC的中文正式版上市。写完这篇文章我就动手。

我想，也许很多人有和我一样的经历，也许他们的行动和我基本相同。

于是我明白自己并不孤单，并不是唯一，并不出众也并不落后，我是一个平常的人，而我们又是一些平凡的人，和大多数人一样。

晶合实验室　cOMMANDO



热门软件排行榜 Top 20



名称	版本号	名次	票数	名次升降
腾讯QQ	2000b	1	1167	○
金山毒霸	2001.09.12	2	711	↑
金山游侠	III	3	693	↓
NetAnts	V1.24	4	691	↓
金山快译	2002	5	452	○
东方快车	3000	6	405	↑
瑞星杀毒软件	2002	7	354	○
KV3000	V45	8	346	↑
Magicwin98	V1.3f	9	306	↑
网际快车FlashGet	V0.96	10	290	↓
金山词霸.net	2002	11	277	↑
Photoshop	V6.0	12	240	↑
Internet Explorer	V6.0	13	224	↓
Office XP	——	14	223	↓
东方不败	III	15	221	↑
WPS Office	——	16	220	↓
FPE	2000	17	211	↓
FoxMail	V4.0	18	206	↓
MagicSet	V3.4	19	156	○
Flash	V5.0	20	124	○

经典软件名人堂



软件名称	版本号
WinZip	V8.1 beta
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.76
超级解霸	2001

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	NetAnts 网络蚂蚁中文版 1.24	92913
2	腾讯QQ 2000b Build 0710	70438
3	RealPlayer V8.0 Basic 中文版	66847
4	FlashGet 网际快车 V0.96	64669
5	金山毒霸标准版	58625
6	WinZip V8.0 汉化第二版	55658
7	Winamp 完全版	52134
8	Norton AntiVirus 2000/2001 病毒库	47620
9	ACDSee V3.1	45435
10	WindowBlinds	33438

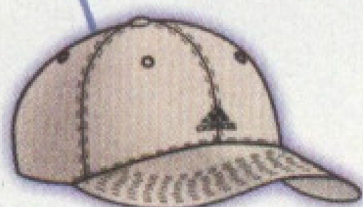
本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、中国下载网站（www.download.com.cn）、世纪软件园（cnsw.6to23.com）联合推出。

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
三 星 数 字 世 界 欢 迎 您

三星液晶伴您
勇闯「世界杯」



赢阿迪达斯足球 去韩国看世界杯
三星显示器热卖活动







购机有奖

热力九月,运动激情彻底引爆。想游韩国，亲身感受世界杯现场的火爆气氛吗？想一睹您心仪已久的足球明星的风采吗？经长安公证处公证：三星公司现举办“三星液晶伴您勇闯世界杯”大型活动。内容如下：

“三星液晶伴您勇闯世界杯”巡展活动：2001年9月8日至10月21日

•三星将在全国十二城市进行巡展活动，届时将有甲级球队球员到场进行现场签名及抽奖活动，在每个城市将以抽奖形式送出中国国家足球队签名足球一个。另外，购机用户可当场领取惊喜大奉送赠品。（赠品颜色以实物为准）

活动路线



“三星液晶伴您勇闯世界杯”惊喜大奉送：2001年9月8日至10月8日

1、凡购买三星液晶显示器的顾客可凭身份证、购机发票复印件和机箱序列号原件获赠阿迪达斯足球一个；

2、为庆祝大学新生入学及教师节的到来，购买纯平显示器的大学新生可凭身份证、大学录取通知书、购机发票复印件和机箱序列号原件,教师可凭身份证、教师证、购机发票复印件和机箱序列号原件，获赠阿迪达斯运动帽或运动背包一个。

“三星液晶伴您勇闯世界杯”奖上奖：2001年9月8日至12月31日

•凡购买任何一款三星显示器,均可参加“三星液晶伴您勇闯世界杯”奖上奖抽奖活动，有机会游韩国看世界杯。（请仔细填写并寄回抽奖回执）

•抽奖日期:2002年1月15日

•未在活动现场兑换赠品的用户及其它地区消费者可按上述要求将有关证件寄到下面地址获取赠品：北京市朝阳区东环南路2号招商局大厦23层三星显示器营业部 邮编：100022 热线咨询电话：010-65668100-3699/3688
•本次活动详情请参阅当地经销商店内广告，天津三星电子显示器有限公司拥有本次活动解释权.

（三星公司及代理公司员工不得参加此次活动）

北京销售总部
北京市朝阳区东环南路 2 号招商局大厦23层 邮编：100022 电话：(010)65668100 传真：(010)65668148
三星电子显示器有限公司办事处
北京办事处:(010)65668100 上海办事处:(021)64400700 广州办事处:(020)38791435/6 成都办事处:(028)6789039 沈阳办事处:(024)23964358
http://www.samsungmonitor.com.cn http://www.isamsung.com.cn

天津三星电子显示器有限公司 地址：天津市西青区微电子工业区微四路 电话：(022)23961234

SAMSUNG
三星电子

倍受欢迎的万人在线游戏

450点

加值不加价 龍族

超值赠送150点

- 超值享受：39元（龙族客户端、龙族手册、300点）
  +免费15元（150点）= ~~54元~~ 39元
- 开卡、续卡任意选择
- 300点注册就升级到450点
- 10月31日之前寄回回函卡，有机会赢取多达100张的1000点龙族 VIP 金卡。
- 全国限量发行，售完为止



龙族客服电话：
上海：（021）54260266
北京：（010）64343578

第三波软件（北京）有限公司
北京总公司 电话：（010）88018344
传真：（010）88018233
上海分公司 电话：（021）64223192
传真：（021）54521019
广州办事处 电话：（020）38482005
传真：（020）38482069

第三波戏台

www.DRAGONRAJA.com.cn



超频机箱

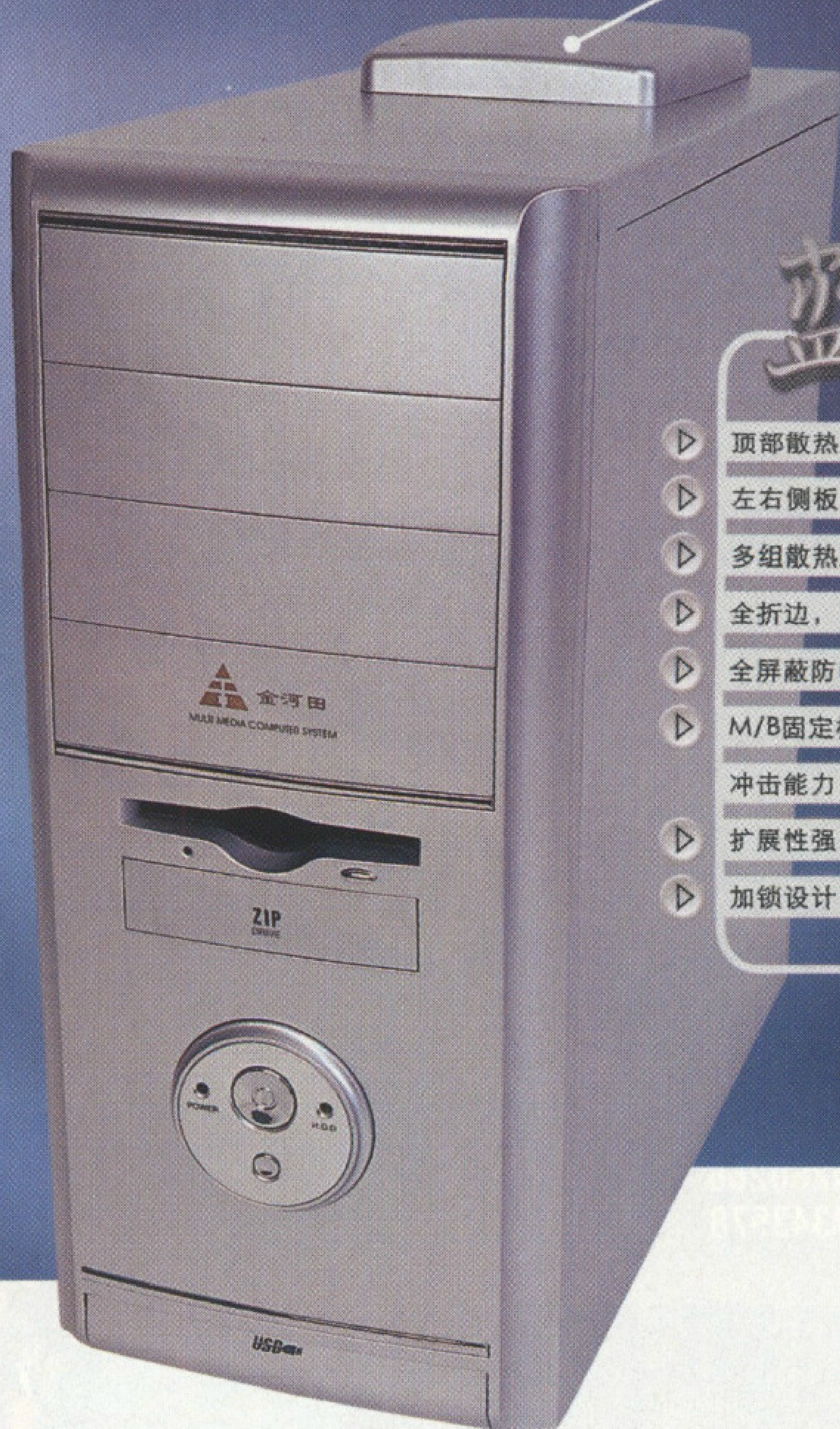
轻松拆装，无需工具

多重散热，超频无忧

独特的气流散热设计
使电脑运作更加稳定



会呼吸的机箱

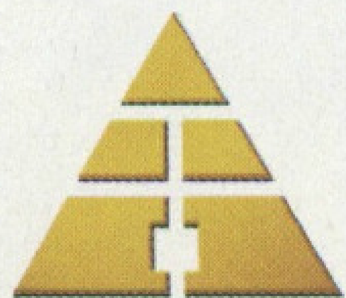


蓝牙系列

- 顶部散热风扇设计，国内首创(专利)
- 左右侧板上下提拉式设计，轻松装拆，无需工具
- 多组散热对流通道设计，营造箱体的清凉世界
- 全折边，100%不伤手设计
- 全屏蔽防电磁辐射、抗干扰、防静电(EMI)设计
- M/B固定板加塑胶扣设计，使其强度更高，增强抗冲击能力，保护主板不变形
- 扩展性强，全面兼容P4
- 加锁设计“个人隐私”绝对保密



机箱气流示意图



金河田實業有限公司
GOLDEN FIELD INDUSTRIAL CO., LTD
TEL:(86-769)5810 968 5585 691
HTTP://WWW.GOLDENFIELD.COM.CN
E-MAIL:SALES@GOLDENFIELD.COM.CN

金河田销售服务平台：

北京：010-62527644	成都：028-5443024	长沙蓝威：0731-4169183	大连：0411-3622049	贵阳科源：0851-5283107	杭州：0571-88914
天津：022-27453476	重庆：023-68790911	昆明金利：0871-5112876	济南：0531-8587243	贵阳新蓝：0851-5817954	温州：0577-88346
广州：020-85262346	上海：021-62523530	厦门新航：0592-2228595	沈阳：024-23966036	长沙万达：0731-4135960	宁波：0574-87349
广州：020-38788248	苏州：0512-7216335	青岛康博：0532-3809521	长春：0431-5634759	长沙新浪潮：0731-4148311	
深圳：0755-3753188	无锡：0510-2730114	西安凌众：029-5532168	昆明特力：0871-5179719	合肥：0551-3654078	
武汉：027-87656363	郑州：0371-3973966	南宁：0771-5302487	哈尔滨：0451-2518760	南京：025-3360529	

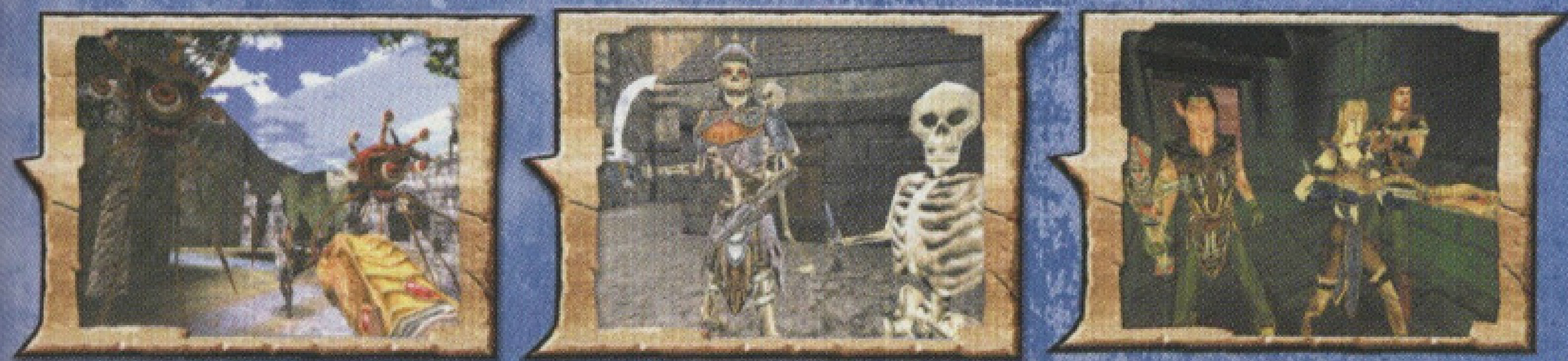
10月上市
零售价38元



魔法门传奇

LEGENDS of Might and Magic

号召全国RPG与射击游戏的玩家，魔法门系列最新力作【魔法门传奇】即将登场！



- ★使用Mono lith的Lithtech游戏引擎来制作游戏
- ★游戏中的地点，不论是室内或室外都为精致全3D场景
- ★新增数十种怪物，让玩家目不暇接
- ★玩家在游戏中存活越久，所持有的武器及魔法就变得更强
- ★6种独特职业的选择
- ★16名玩家可组成超强队伍，享受网络连线组队快感

第三波軟件(北京)有限公司

地址：北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室
邮编 100044　电话 (010)88018833　传真 (010)88018233　E-mail: acertwp@public.east.cn.ne

上海分公司：
地址：上海市瑞金南路1号海兴广场16H
邮编：200023　电话：(021)64223192　传真：(021)54521019

广州办事处：
地址：广州市天河区龙口东路363号宝供大厦703室
邮编：510635　电话：(020)38482005　传真：(020)38482069

3DO　NEW WORLD COMPUTING　第三波

要目

2001年第20期 总第109期



Flash游戏实例制作——杀狗大会

在Internet无比火爆的今天，网络技术日新月异，而Macromedia的Flash无疑是其中的佼佼者，Flash技术以无与伦比的速度被广大用户所接受，并越来越展现出其强大的生命力。而要想学好Flash，其形变动画、运动动画、蒙板动画等并不难，最大难点无疑是在Macromedia Flash 5.0中嵌入的Actionscript脚本功能。

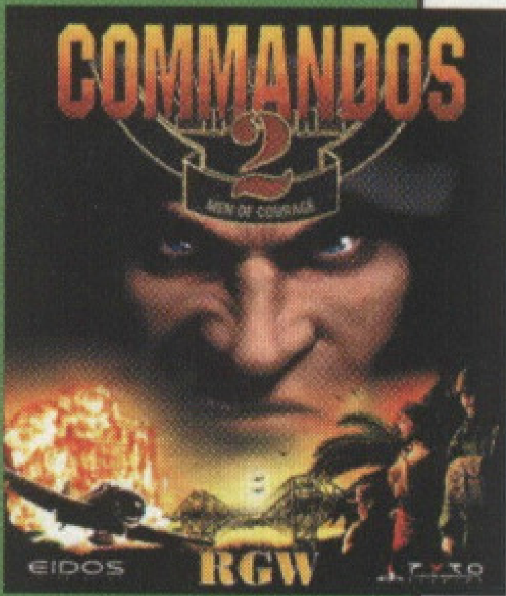
38

复苏的火球与闪耀的星钻——迈拓新品双管齐下

从整体上看，尽管5400RPM的转速还是在一定程度上影响了迈拓这两款新硬盘的性能发挥，但就其市场定位来说，新火球一代和星钻二代做为中低端磁盘系统性能是相当出色的，其速度已经接近甚至超过了一些上一代的7200RPM硬盘。它们在发热量和稳定性上有一定优势，价格上更加平易近人，性能也并不含糊。



48



勇往直前——《盟军敢死队2》全解析

《盟军敢死队》，一个如雷灌耳的名字，无论是专业人士还是初级玩家都对它赞不绝口。当人们说：游戏类型已死时，它无声地走来，就像一个真正的敢死队员那样。现在，这个游戏又回来了！编辑部破例用最大的篇幅以最快的速度为大家带来了《盟军敢死队2》的第一手游戏资料——第一手的入门指南和第一手的完全攻略，还有第一手的……打开来看吧！

108

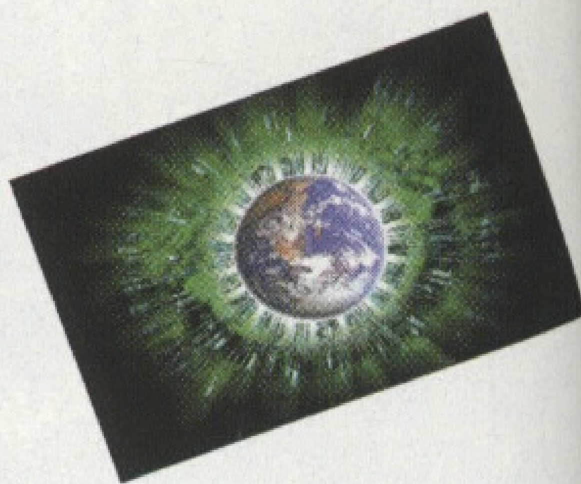
樱花大战

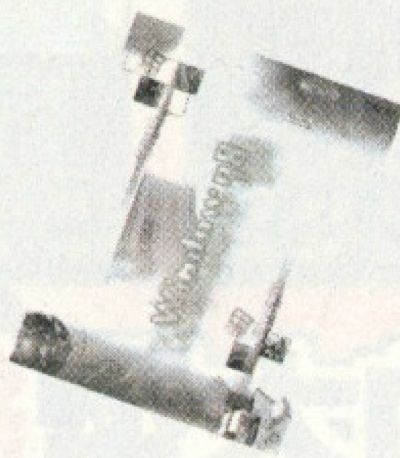
20世纪初的日本大正时代，自明治维新以来的文明开化已进行了50余年。随着西洋文化和日本传统文化的交汇融合，帝都·东京逐渐成为现代化建筑鳞次栉比，蒸汽铁道、地下铁道纵横交错，马车、人力车、蒸汽车川流不息的繁华都市。然而这也是一座有着怪物和咒术等非现实存在的魔幻都市。



138

目录









编辑部报告

入秋的北京，天气一下子就冷了下来，可是小 Walker 的妈妈偏要坚持什么“春捂秋冻”，还对着我念了一些诸如“不听老人言，吃亏在言前”之类的玄奥咒语，我心想你既然有祖宗成法在后面撑腰，而且好像某个伟人也作过“健身从娃娃抓起”的重要指示，我还能再多嘴么？于是便紧了紧自己身上裹着的风衣，狠狠心拉着汗衫短裤一身酷暑打扮的小 Walker 走进了瑟瑟的秋风中。

那……结果呢？

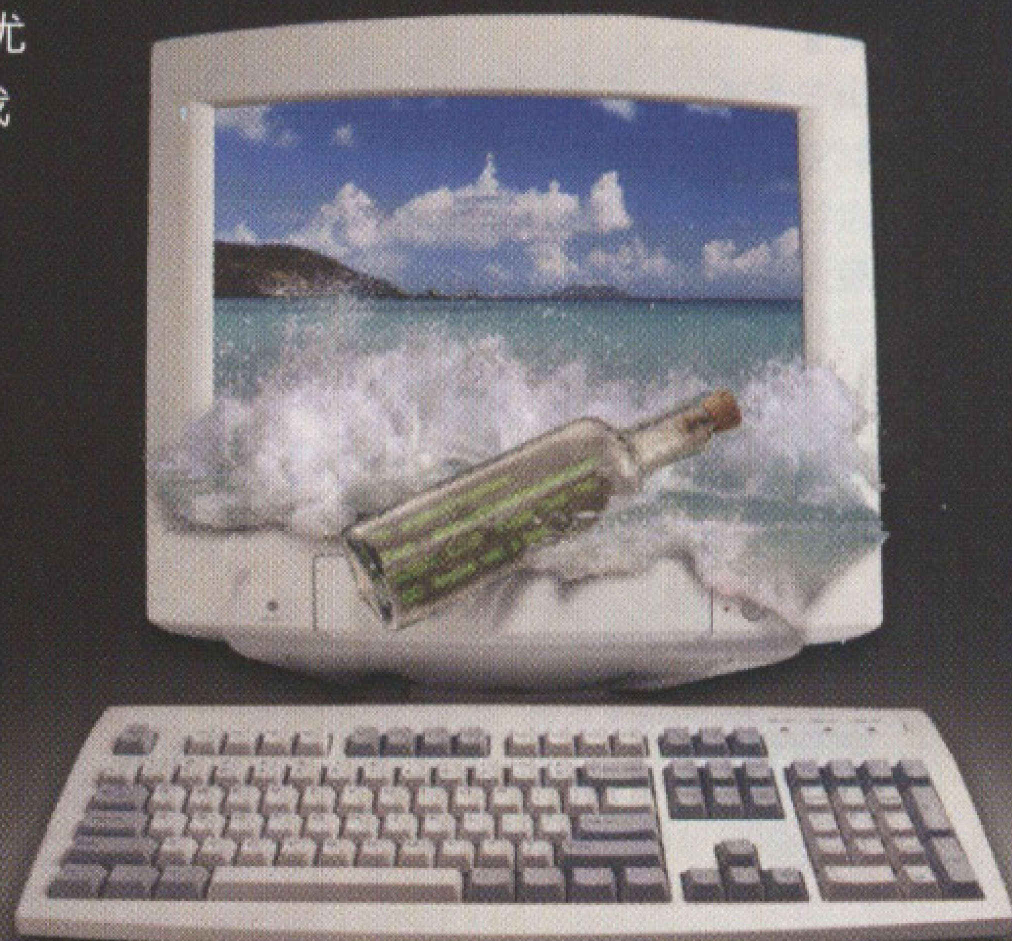
结果？结果自然是小 Walker 着了凉，发烧感冒流鼻涕，经过儿童医院的几番折腾，再胡乱灌下若干知名不知名的药水（片），终于提高了身体的免疫力，增强了他的体质。Oh，我的天，看着孩子妈得意的表情，我终于明白了一点道理：劳动人民在与自然的长期斗争中所总结出来的经验以及伟人的指示果然是大有道理，不听是不行的啊！

呵呵，季节冷暖的变换总是那么迅速，但是与我们同处北半球的阿富汗却并没有随着秋天的到来而变得稍微凉爽一些，也许大家看到这期杂志的时候，美国人的飞弹已经将那片土地变成了火海。呜呼，回想起世界各地的人们迎接新世纪时的兴高采烈，我却痛切地感到“仇恨”和“报复”才是这个新千年的真正主题。

最近阿富汗吸引了几乎全世界人的眼球，如果它是一个网站，可以肯定的是那些“风险投资”早已蜂拥而至了。不过作为编辑部，杂志我们还是要接着出的，而且还必须出好，才能在这些眼球中争取那么小小的一部分余光。

9月28日，今年的游戏大作之一《盟军敢死队2》由新天地代理在国内与全球同步上市，相信早有很多“盟军迷”都在摩拳擦掌等待着指挥自己的特种部队回到二战的战场上大显身手。其实编辑部很早便开始关注这款游戏，并组织精锐部队全力以赴，以最快的速度在本期为大家奉献了“勇往直前——《盟军敢死队2》全解析”的专题，从各个角度对这款游戏做出了详尽的分析，同时献上的还有《盟军敢死队2》图解全攻略”，希望大家喜欢。我们今后将努力加快编辑部的反应速度，争取在第一时间做出自己的报道，大家有什么意见，欢迎给我来信。
另外，经过光盘组的努力，今年11月号的《水晶宝合》将随盘附送由河南豫能信息技术有限公司全新推出的老牌杀毒软件《AV95 Ⅲ》，近期“红色代码”、“Nimda”等病毒肆虐互联网，希望我们的这个举措能够使大家的电脑增加一些安全的保障（安装任何杀毒软件，都需要随时更新病毒库或及时升级，才能使你的投资发挥最大效用，切记切记）。
关心《大众软件》的读者可能已经注意到了编辑部近期准备推出的两本图书产品——《大众软件指南——经典工具篇》和《美丽新世界：2001——太空探险》。其中《大众软件指南——经典工具篇》对于大家日常电脑操作中经常用到的25款工具软件进行了全面彻底的解剖，就算你是一只电脑老鸟，也会在其中发现这些你所熟悉的软件的一些前所未闻的奇特功能，希望这本书的推出能够帮助大家更好地发挥出这些常用软件的威力，让自己的电脑更有效率；而电脑与科幻总是有着千丝万缕的联系，《美丽新世界：2001——太空探险》便是编辑部为了纪念英国科学家/作家阿瑟·克拉克的著名科幻小说《2001：太空探险》而推出的一本大型画册，你可能不知道阿瑟·克拉克是何许人也，你也可能没听说过《2001：太空探险》这本小说，但你不可能从没关心过关于星星的种种传说，因此，就让这本画册引导你的目光投向那浩瀚无垠的宇宙，也许你会重新发现人生的意义。

近期从中宣部得到了一个好消息——《大众软件》作为社会效益和经济效益双优的刊物，入选中宣部新推出的全国期刊方阵，将获得国家的重点指导与扶持，我想这无疑将使《大众软件》获得更大的发展动力，希望我们能把她做得更好。



最后，透露一个绝密消息——千万别误会，当然不是本·拉登藏在哪里，而是……

2002年《大众软件》将进行重大改版

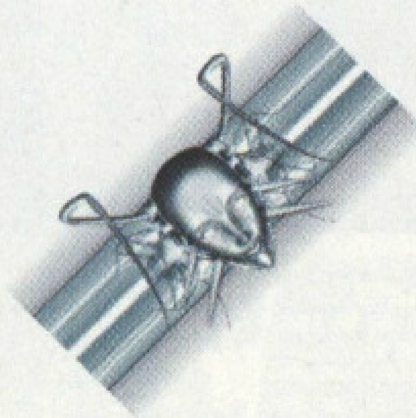
详情请参见本期广告。

walker@popsoft.com.cn
完成于2001年09月26日17时20分

目录







大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副主编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚
朱俊飞 李广才 彭程 任然 李建军
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉 郭都 祝佳音
校　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 朱俊飞
电　话 （010）88118588-1200
传　真 （010）88135594
新闻热线 （010）88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广告部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍虹
电　话 （010）88118588-8000
传　真 （010）88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　话 （010）88135613
传　真 （010）88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 （010）82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　话 （010）82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　话 （010）88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年10月16日
零售价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

感官愉悦，技术满足

按需配置时尚深灰DELL DIMENSION™ 4300台式机



用先锋派的外观、配置超级实用的性能。

全新DELL DIMENSION™ 4300台式机，采用新创深灰色mini-tower机箱，与Trinitron™显示器和Harmon/Kardon HK695可选外设彼此协调。 它采用支持英特尔® 奔腾® 4处理器的英特尔® 845芯片组，并配置介于64MB和512MB之间的PC 133 SDRAM内存，以及板载支持ATA-100的功能，在提供全新技术、创造更高的工作效率的同时，也提供了高超技术与合理价格之间的卓越平衡。

如要获得戴尔全系列产品采购指南，请访问：

dell.sina.com.cn

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30－18:30、周六9:00－15:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn



10月1日至11月3日期间，购买DELL DIMENSION™系列台式机，另加人民币1999元，即可升级至15英寸彩色液晶显示器。

DELL DIMENSION™ 2100 台式机 英特尔® 赛扬™ 处理器900MHz — 经济增值型台式机

- 64MB PC100 Shared SDRAM内存
- 10GB¹ 硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡 (可达到11MB动态显存技术)
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2001
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **5,699**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B241006-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，即可免费获得10/100M网卡。
另加人民币888元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币688元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至20GB硬盘
- 升级至128MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 4100台式机 英特尔® 赛扬™ 处理器1GHz — 高效实用型台式机

- 64MB 133MHz SDRAM内存/10GB¹ 硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2001
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修 (第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **5,999**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B240907Y-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，
另加人民币888元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币688元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至20GB硬盘
- 升级至128MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 4300 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.5GHz — 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 20GB¹ 硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Norton Anti-Virus 2001
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **6,699**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B241007Z-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，
另加人民币888元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币888元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至40GB硬盘
- 升级至256MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 4300 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.6GHz — 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 20GB¹ 硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Norton Anti-Virus 2001
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **7,499**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B241008-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，
另加人民币888元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币888元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至40GB硬盘
- 升级至256MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 4300 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.7GHz — 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 20GB¹ 硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Norton Anti-Virus 2001
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **7,999**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B241008Z-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，
另加人民币888元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币888元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至40GB硬盘
- 升级至256MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.7GHz — 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存/40GB¹ 硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **10,999**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B241011Z-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，即可免费升级至17英寸彩色显示器，或可免费升级至CD-RW，或可获得节省人民币300元的优惠。

DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.8GHz — 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存/40GB¹ 硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI 声卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **11,999**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B241012Z-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，即可免费升级至17英寸彩色显示器，或可免费升级至CD-RW，或可获得节省人民币300元的优惠。

DELL DIMENSION™ 8100 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz — 强力梦幻型台式机

- 256MB RDRAM内存/40GB¹ 硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **15,529**

某些地区需另加运费人民币378元

E-VALUE 配置代码: B241016-810314

10月1日至11月3日期间，购买此款台式机，即可免费升级至17英寸彩色显示器，或可免费升级至CD-RW，或可获得节省人民币300元的优惠。

以上促销优惠和赠品数量有限送完为止

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。* 国际服务仅限全球29个国家。

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购	未开通800地区请拨打收费电话
800-858-2322	**0592-818-1868**



邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN